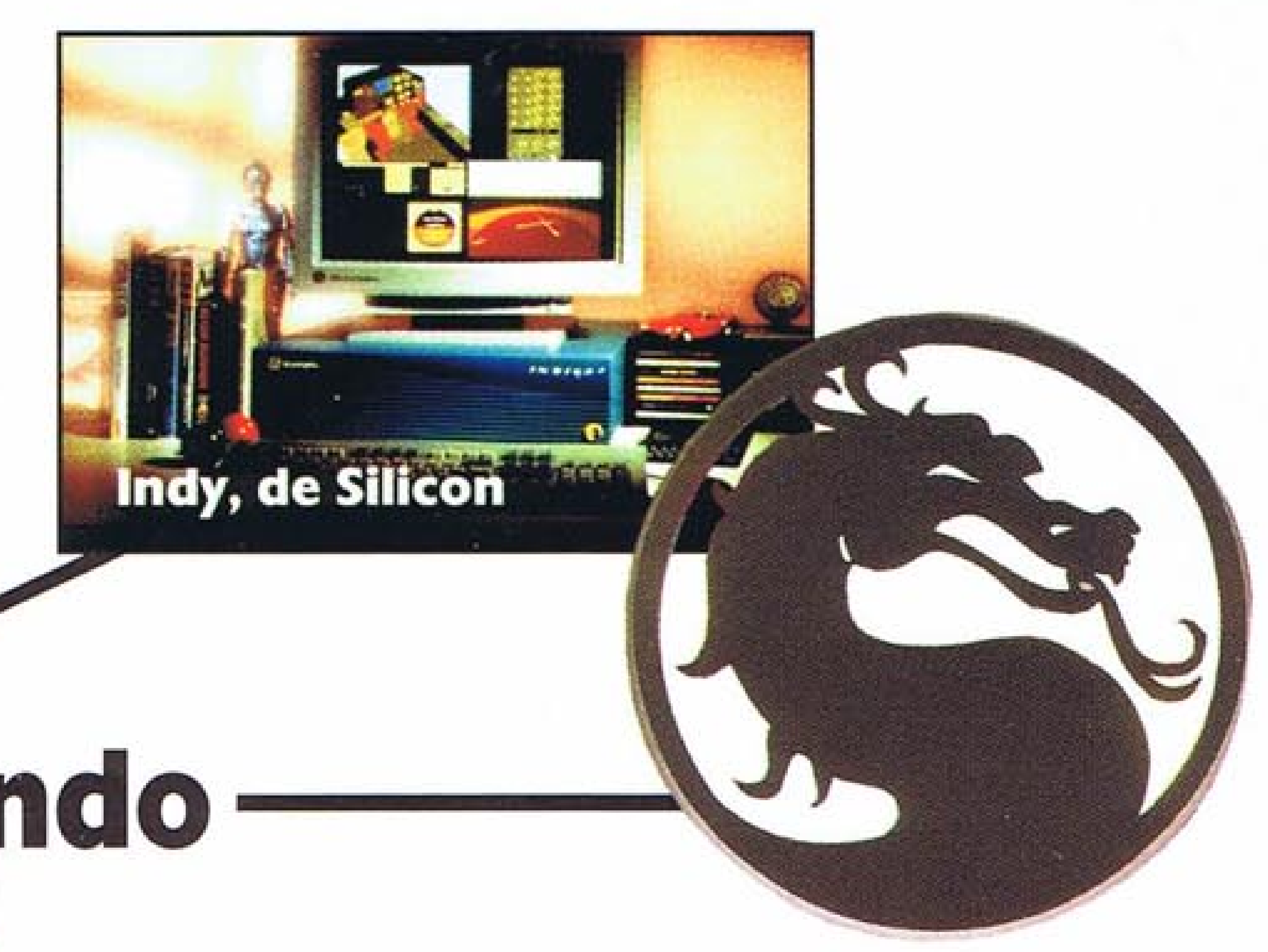
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº21 - 350 PTAS



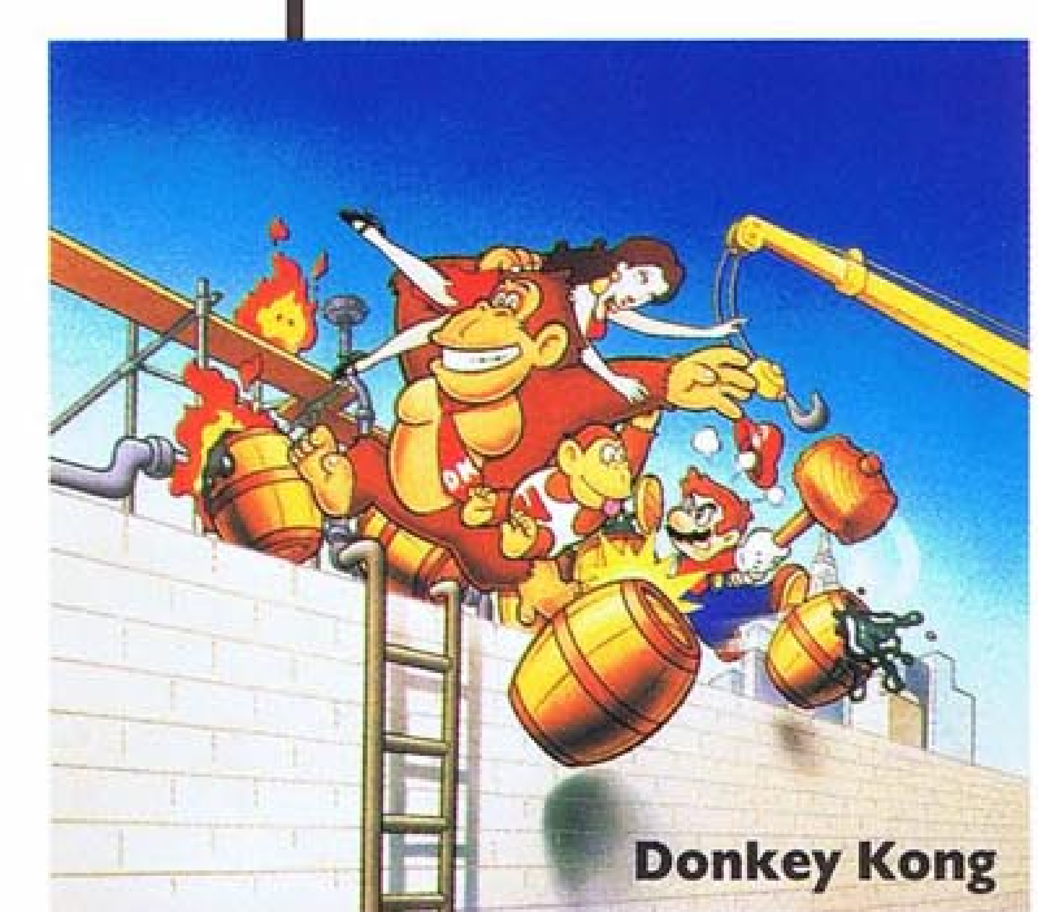
Grandes trucos para Megaman X




Indy, de Silicon

PREVIEW

Super Metrid


Donkey Kong







Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Subdirectores Generales**:Amalio Gómez, Domingo Gómez.

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Redacción: Javier Abad, José C. Romero (Traducciones) **Diseño y Autoedición:** Elena Jaramillo **Secretaria de Redacción:** Ana Mª Torremocha

Colaboradores: E. Lozano, D. García, S. Herranz, C. Frutos, Esther Barral, Alfonso Fernández (mapas y dibujos), Javier Castellote **Fotografía**: Pablo Abollado

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco

Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación**: Paulino Blanco

Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-36689-1992





Año III - Nº 21
AGOSTO 1994
350 pts.

SUPER STARS



EN CLAVE NINTENDO

Jungle Strike

Super Street Fihgter 2

30 Ideas Nintendo

1- Antes de nada, si estás de vacaciones, disfruta a tope...
2- Pero no te olvides de comprar la revista.
3- Pásate por la tienda de juegos y compra Donkey Kong, para Game Boy.
4- Y Super Metroid para SN.
5- ¿Preparado para los bombazos Flintstones y Lion King?
6- ¿Y qué te parece lo de Donkey Kong Country? ¡¡Vaya pasada!!
7- Un saludo a Miyamoto por su Stunt Race FX. Es alucinante.
8- No podrás comprar Maximum Carnage hasta el 26 de septiembre.
9- Los chicos de Acclaim nos tienen locos con las fechas.
10- ¡¡Mortal Kombat II tendrá modo gore!!
11- Y una gran versión portátil.
12- Lo del Ultra 64, tras la primicia, está en camino. Lee Alta Definición.
13- ¿Cómo se lleva eso de los calores?
14- Nintendo quiere barrer durante el último trimestre del año.
15- Pero no debéis perderos las nuevas cosas de Acclaim: True Lies y Monster Trucks.
16- ¿Porqué aún no podemos comprar Jungle Book en NES?
17- Un apoyo a Big N, que se lo merece.
18- La pregunta es: ¿Os gusta esta mini sección? ¡¡Cartas de apoyo, please!!
19- ¿Cómo visteis la final del mundial?
20- ¿Y dónde la jugásteis?
21- Llega el morphing en Super Nintendo.
22- Algunos morphings: Jelly Boy, Morph.
23- Vaya guerra: Arcadia distribuía Micromachines durante un día. Ahora lo sacará Columbia a la venta.
24- Noviembre será un mes clave para los manga fanáticos: sale Akira.
25- Y, por supuesto, Super Street Fighter II.
26- Nos han soplado que el Super Multitap ya no se fabrica.
27- Habrá que hacerse con Tribal Tap.
28- ¿Aún no te has comprado Hobby Consolas? Pues se va a agotar.
29- A punto de salir Nintendo Acción.
30- Otra vez en la calle. Con nuevas ideas y un montón de sorpresas.

El Correo de

BIG N

Estoy de vacaciones. Me envían las cartas a la playa y, desde allí y con mi Mac portátil, resuelvo las dudas. Pero estoy de "playa". No me falta mucho para volver al trabajo, así que, si me queréis localizar, seguid escribiendo a Hobby Press S.A., Nintendo Acción, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid. A Big N, ¿eh?

Que no quiero más trucos

La mayoría de los juegos que sacan por ahí suelen traer truquitos de combinaciones de botones, códigos... pero, ¿no te parece que a veces se pasan? De vez en cuando te compras un juego y lo que ves es la mitad de lo que tiene. Ejemplos: Dragon Ball Z 2 nipón, con el modo turbo y la elección de Goku y Tara; Fatal Fury 2 con la elección de los jefes finales; SF II Turbo con la súper velocidad y otros muchos juegos más.

No es que esté en contra de estos trucos, sobre todo si son para tonterías de vidas infinitas, modos raros de juegos, elección de fases, pero los últimos que estamos viendo parece que ocultan la mitad del juego (lo de FF 2 me ha sentado peor que ninguno). También es verdad que los trucos no son difíciles de sacar, pero es que cuando te enteras de algunos de ellos te da la sensación de que te han timado. Y el caso es que estos trucos le crean más fama a los juegos, y por eso se han puesto tan de moda, pero es que yo pago más de 10.000 pts por uno entero.

**Carmelo Aldón Márquez.
17 años. Puertollano.**

Big N.- Ponte en el supuesto. Compras NBA Jam y después de jugar durante varios meses y tener el cartucho agotado, te enteras de que también puedes encestar con Bill Clinton y otro montón de personajes estrafalarios. Te enganchas de nuevo al cartucho y tratas de encontrar más claves, historias y esas cosas por las que en esta revista te regalan unos guantes. Has pagado mucho dinero, pero los dichosos trucos han alargado la vida del cartucho. Haces lo mismo con Fatal Fury 2. En esas más de 10.000 pts que pagas por él, también va incluido el truco, un truco que te permitirá jugar con los jefes finales. Quizá te hayas enterado a los dos meses de tenerlo, pero no me vas a negar que rápidamente te has puesto a probarlo y le has cogido de nuevo el gustillo. Esa es la parte buena de los trucos. También tienen su parte negativa... ●

FATAL FURY II CON TRUCO

FATAL FURY II SIN TRUCO

La super carta

Quiero que lo coméntéis todo, hasta lo que no ha existido jamás



Hi, Big N: Te escribo para poner en duda vuestra independencia. ¿Porqué sólo comentáis juegos distribuidos en España?, ¿acaso los amantes y coleccionistas de juegos no tenemos derecho a conocerlo todo?, ¿tenemos que seguir comprando revistas extranjeras para conseguirlo? Ya sé que salen muchos juegos al mes, pero con una foto y unos puntos hasta yo me conformaría. Mientras tanto, ir pensando en cambiar, porque no voy a estar esperando a que un juego llegue a España para comprármelo.

**Sergio Blanco. 19 años.
Torrelavega.**

Big N.- No dudo de tu capacidad económica para comprar cartuchos importados, pero al rollo del adaptador (que se rompe a la segunda vez de uso) hay que unirle un precio elevadísimo y ninguna garantía de funcionamiento o mal uso. Comprar Pal es comprar seguro. Las instrucciones llegan en español, los cartuchos funcionan siempre y, además, te garantizan cualquier desperfecto. Ya ves, no es que no seamos independientes, es que nos encanta elegir. Y Big N elige lo que se deja jugar.●

Mil disculpas, esta vez me he pasado

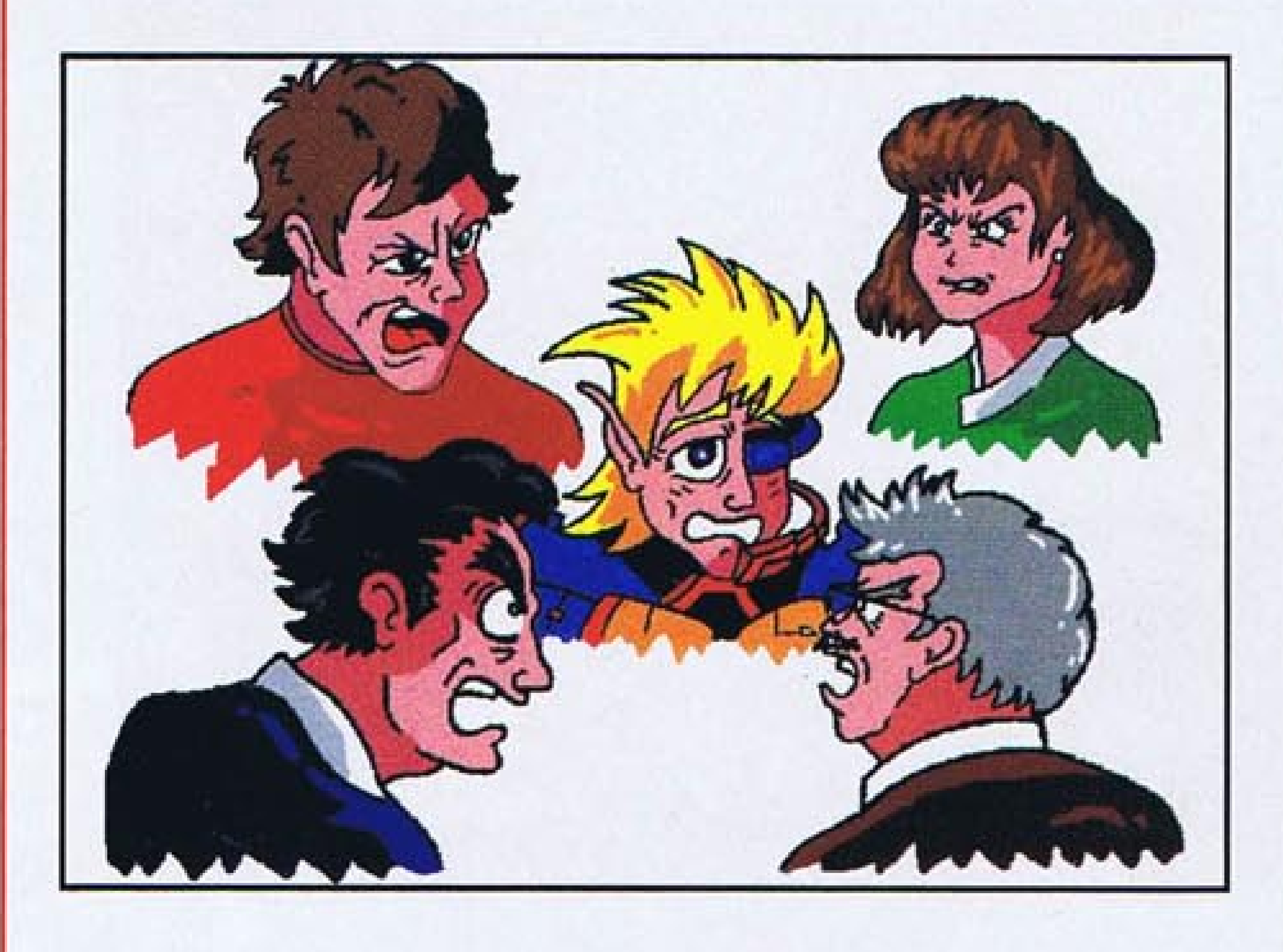
Amigo Big N: Te escribo de nuevo para pedir disculpas a todos a los que haya molestado la carta en la que hablaba sobre el precio de los cartuchos y las distribuidoras. Lo cierto es que no sabía que era tan complicado traer cartuchos a España ni el riesgo que conllevaba. Por fin me he dado cuenta de que estaba equivocado, y os doy las gracias por hacerme saber que el mundo de la distribución no es un camino de rosas.

Ricardo López Rubio. 21 años. Madrid.

Big N.- Creo que la gente de Arcadia, DroSoft, Buena Vista y Columbia, por no olvidarme de Nintendo, va a estarte muy agradecida. Esto es una tribuna abierta y cada uno debe/puede opinar libremente tanto para acusar como para arrepentirse de lo dicho. Además, a Big N le encantan las patatas calientes, y tu tema me ha provocado más de un dolor de muelas. ●

Lo +fuerte del mes

A ver si dejas ya de columpiarte Big N



Escribo esta carta porque si al principio Nintendo Acción me parecía estupenda, mi opinión es cada vez menos buena. Me explico. En primer lugar, hace algunos números que alguien de la revista le contestaba a un chaval que se quejaba del abandono de la NES, diciéndole que estaba equivocado. Hipócritamente ese alguien hablaba de las maravillas de la NES y de su perfecta vigencia, cuando ya todos veíamos que Nintendo intentaba deshacer de sus juegos(...) En segundo lugar, las contestaciones de Big N a veces son estúpidas y antipáticas. Debería de dejar a un lado su ironía y no columpiarse tanto (...)

Antonio de la Puente. 22 años. Sevilla.

Big N.- Mi muy amigo Antonio (que uno tiene amigos hasta en el infierno), lamento que no podamos unir circuitos, que Big N te parezca estúpido, que la NES vaya a pique y que además responda de forma irónica. Apunta y luego toma nota. Mi estilo es así, y creo que no va a cambiar: uno es sincero, aunque tú sabes bastante de eso. La NES no está muerta y sigue siendo maravillosa. Otra cosa es que esté superada, que lo está, y que las ofertas abunden en el Hiper: a ver si después de todo vas a tener una NASA. Lo de los bajos precios, pues mucho mejor: así me puedo comprar el Libro de la Selva a un precio inmejorable. Además, y para terminar, si no te gusta el BIG N, ¿qué haces leyendo esta sección? ●

Así aprovecha Capcom su filón

Saludos Big N. Ante todo quiero dejar claro que Capcom es, junto a Konami y Nintendo, la más grande productora de videojuegos que hay actualmente en el mercado. Al igual que su obra maestra, Street Fighter II, al que considero el mejor juego de la historia (...) Pero creo que la política de Capcom es errónea. Aprovechando el tirón que tuvo en su día el SF II, han ido añadiendo detalles aunque no de calidad suficiente como para hacerse con toda la saga. (...) Ahora le toca el turno a Super Street Fighter II, con cuatro luchadores más, varios retoques técnicos, etc. ¿Y en el futuro?, ¿aparecerá para nuestras Super Nintendo Super SF II Turbo (...) Creo que como están los precios hoy en día, merece la pena esperar a que aparezca la última versión de la saga y entonces, si es buena, comprarla.

Israel Belchi. 16 años. Barcelona.

Big N.- Capcom lanzó Street Fighter II Turbo para los fanáticos. Para aquellos que gozaban con más velocidad, que captaban las diferencias más sutiles, que pedían a voces otro SF y que se conformaban con sencillos, a simple vista, retoques. Con todo, SF II Turbo es actualmente de los títulos más vendidos porque, aunque no te lo creas, no todo el mundo se compró el genuino SF II. O sí, y luego "pilló" el otro. Es evidente que ciertas sagas no deben morir, que esta política no es errónea más que en el planteamiento temporal (ojalá sacarán alguno antes, y no de año en año) y que si pudiéramos disfrutar de otro SF II Special Turbo dentro de nada, también lo encumbraríamos. Y es que el último de los SF promete mucho como para perdérselo. En el fondo, deberías estar de acuerdo conmigo. ●



STREET FIGHTER II



STREET FIGHTER II TURBO



SUPER STREET FIGHTER II



TODOS LOS JUEGOS NINTENDO, DE LA MANO DE WARIO

Por fin sabemos los nombres de los chavales-as que se llevan la **suscripción a todos los juegos que distribuya Nintendo España durante este año**. Echad un ojo a la lista y, si os veis, poned buena cara, decírselo a vuestros amigos y preparaos para recibir el aluvión de cartuchos. **Diez se lo llevan todo en Game Boy, y seis en Super Nintendo**. Sólo hizo falta descubrir una **frase secreta que hablaba de Wario**. Pero antes, claro, leer el número 19 de Nintendo Acción.

Ganadores de una suscripción a los juegos Nintendo España para Game Boy

Gonzalo Jeréz	Madrid
Pedro M. Herrera	B. del Vallés
Fco Serrano Carmona	Móstoles
Fco. A Espino Romero	Ingenio
Vicente Jurado Pérez	San Fernando
Raúl L. Pérez	S. Andrés de la Barca
Juan de Dios García Roldán	Córdoba
Vicente Pérez Hidalgo	Valencia
Vicente Torres Escandell	Ibiza
Alvaro Andrés Benito	S. L. del Escorial

Ganadores de una suscripción a los juegos Nintendo España de Super Nintendo

Carlos Martínez Pérez	Albacete
Manuel J. Farfán López	Dos Hermanas
Enrique Prieto Rodríguez	Gordexola
Fernando Jordá Aragón	Valencia
Antonio García Navarro	Alday
Sol Tomás López	Madrid

Fue uno de los secretos mejor guardados del C.E.S.
Donkey Kong Land, Game Boy también tendrá su particular "Silicon Graphics"



Donkey Kong está a punto de hacerse con un espacio de lujo en el mundo Nintendo. Primero, su transformación a colores SGB en **Donkey Kong 94**. Algo más tarde, la renderizada muestra Silicon Donkey Kong Country. Y ahora, cuando ya teníamos los ojos como platos, Nintendo anuncia que habrá **réplica portátil** para esa maravilla Kong de 32 megas. Su nombre: **Donkey Kong Land**, y lo que se espera de él, un bombazo en **Super Game Boy** que llegará a principios del mes de diciembre. Ni una sola información más ha dejado pasar la Gran N. De todas formas seguiremos con atención el caso.

Lo mejor de la trilogía Jones, pronto en Super Nintendo
Indy, queremos que vengas YA

El primer desembarco de **Indy en Super Nintendo** está al caer. Gracias a **LucasArts**, que está desarrollando en solitario **Indiana Jones´Greatest Adventures**, muy pronto podremos disfrutar de una especie de poutpurri con las mejores escenas de las películas de Harrison Ford. **28 niveles** y ni se sabe cuántos megas os invitarán a **escapar de la Gran Bola del Arca Perdida**, a pegaros con los alemanes a bordo del dirigible de la Última Cruzada y a otro montón de cosas que seguro que os suenan.

El juego está siendo desarrollado con las técnicas más exquisitas: **digitalización**, mucho modo 7 y todo lo necesario para que uno se sienta mejor que en el cine, viendo y oyendo lo que dice y hace su personaje favorito. ¿Dientes largos? Pues habrá que esperar, al menos, hasta diciembre. El juego estaá ahora en manos de **JVC** y muy posiblemente será distribuido por **Arcadia** antes de fin de año.

Buenas noticias desde Japón
Atención, que Konami se destapa

¿Quién dijo que los chicos de Konami estaban parados? Pues si a los **cinco títulos** que esta gente piensa sacar antes de final de año lo llaman estar parado, que venga el presidente de Nintendo y lo vea. Bueno, bromas aparte, Konami tiene casi listos hasta cinco nuevos cartuchos para la Super que prometen romper con todo. Se trata de **Animaniacs**, un juego televisivo súper salado en el que podremos manejar hasta **tres personajes a la vez**; **Tiny Toon Wild & Wacky Sports**, donde los Tiny deberán medirse en unas extrañas pruebas olímpicas; **Batman The Animated Series**, con un Batman a lo antiguo en un programa de lo más moderno; **Biker Mice from Mars**, o los Moto-ratones y la serie televisiva de más éxito en los USA; y **Gun Fighters**, la **segunda parte de Lethal Enforcers** que se nos ha ido al Oeste salvaje.

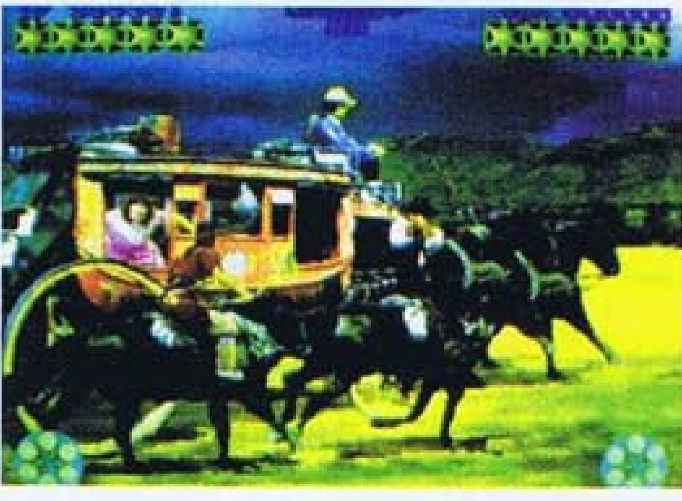
Todas estas maravillas irán saliendo gradualmente a la venta. La pregunta es: ¿cuándo?



Logo ***Biker Mice from Mars***



Biker Mice from Mars SN

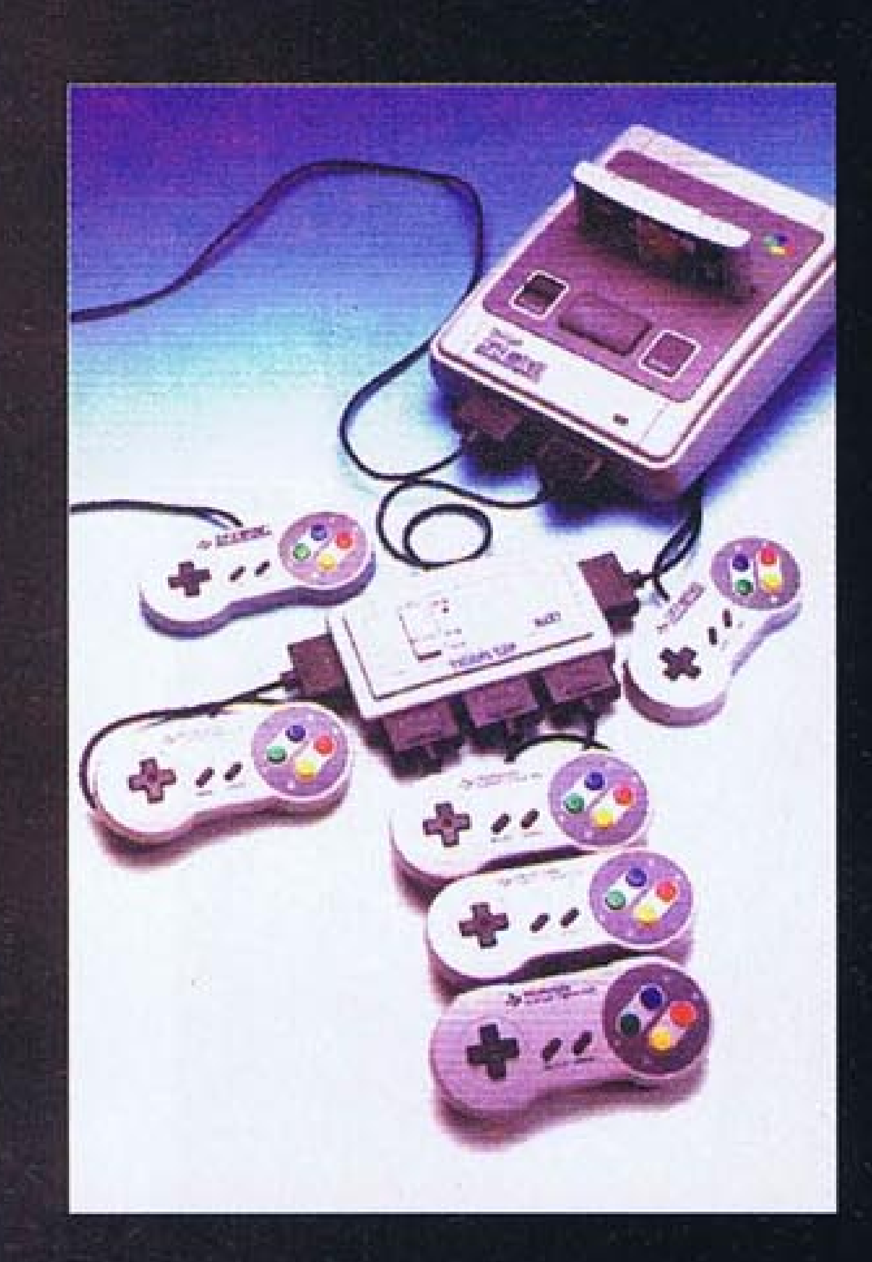


Gun Fighters SN



SI
TE VAS
GAMEBOY
Nintendo
Nintendo España, S. A.
WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3
Take On a Tougher Tetris Challenge!
TETRIS 2
KIRBY'S PINBALL LAND
TAKE AIM WITH KIRBY!
THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING
Nigel Mansell's World Championship
RACING
16 CIRCUITOS INTERNACIONALES DE GRAN PREMIO
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
The Biggest Game Boy Adventure Yet!
KIRBY'S DREAM LAND
Disney's DARKWING DUCK
CAPCOM
GAME BOY

«Tribal Tap» ya está a la venta
6 JUGADORES Y TODOS AL MISMO TIEMPO



"Habemus" nuevo periférico. Se llama **Tribal Tap**, muy propio para los urbanos tiempos que corren, y permite la **participación simultánea de hasta 6 jugadores**. ¿Que, cómo se os quedado el cuerpo? Esperamos que bien, porque os tienen que quedar fuerzas para llamar a los amigos y decirles a voces: ¡eh, que ya tengo adaptador, que ya podemos jugar a lo que queramos! Y aunque aún no haya juegos para 6 colegas al tiempo, están por ahí **Super Bomberman 2 y Turbo Toons** que se alargan a los cinco.

El funcionamiento de Tribal Tap es súper fácil. Se conecta al **puerto del pad 1 de la consola y se acciona el botón On-Off** (provisto de led) que incluye. Luego se selecciona el número de jugadores y se pone uno en marcha. El cacharro en cuestión es **muy compacto y manejable**, hace nada que acaba de salir de laboratorios **NAKI** (un gran fabricante de periféricos para Game Boy) y desde ya se puede adquirir en vuestra tienda de juegos habitual por el **precio de 3.990 pts. Arcadia**, que como veis está en todo, se encarga de su distribución.

Son Azules, listos y llegarán desde Francia, via Nintendo
Octubre será un mes "pitufante"

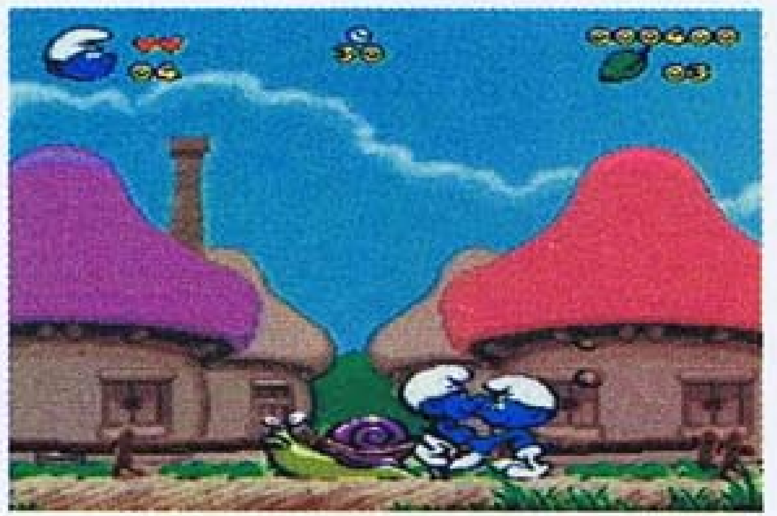




Si queréis pitufar a tope y tomaros las cosas más pitufadamente, apuntad esta receta. Espera uno hasta el mes de **octubre**, acude a su tienda de videojuegos y pide por favor un cartucho de los **Pitufos**. El dependiente le advertirá que existen dos versiones, **Super y Game Boy**. Y le preguntará que cuál quiere. Pues hombre, responderá nuestro amigo, depende de lo que se quiera o se tenga. ¿Qué ofrece cada una? Verás, le dirá el señor, en la de Super encontrarás buenos gráficos, mucho color azul, excelentes movimientos, enemigos pintorescos y algo de **estrategia además de plataformas**. Y en la de Game Boy verás como una compañía española -**Bits Manager**- realiza una excelente labor dando vida a uno de los héroes más "guays" de todos los tiempos. Muy bien, inquirirá, ¿y quién distribuye esto? Pues **Nintendo España**, gracias a los acuerdos firmados entre Infogrames y Nintendo Europa.





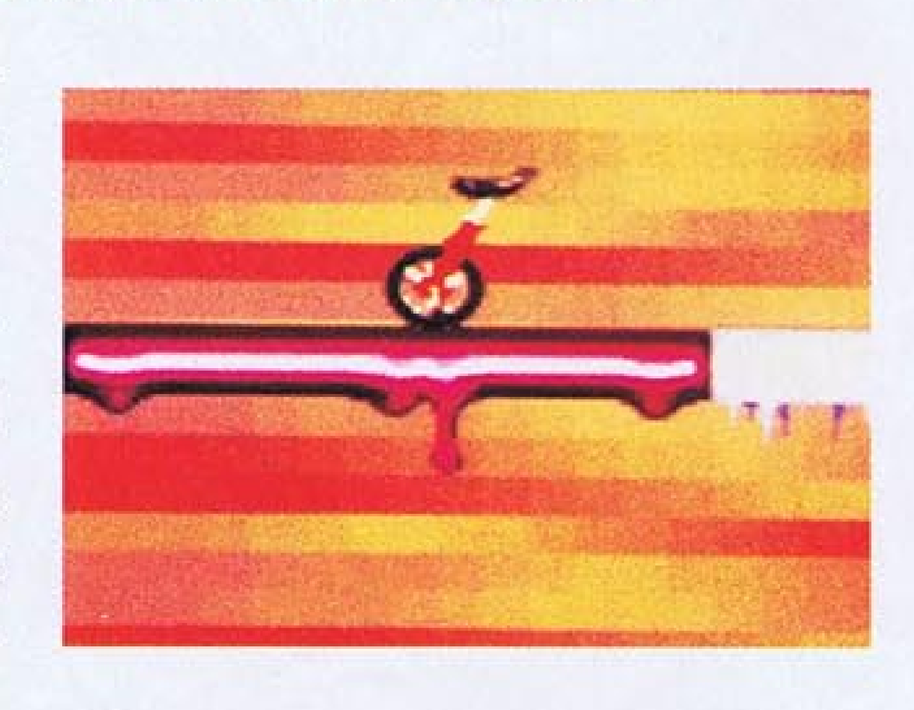


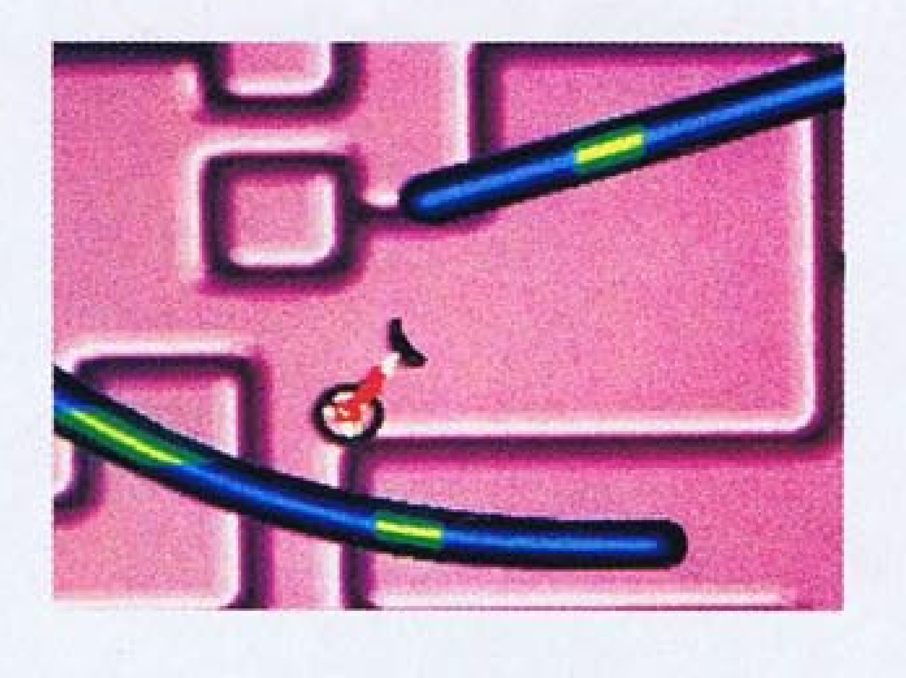
En septiembre tendremos un nuevo Sunsoft
Taz regresa al Game Boy



Arcadia acaba de sorprendernos una vez más. El último título con que se han hecho llega directamente de **Sunsoft** y está destinado al portátil con fecha clave **septiembre**. Así de rápido hacen las cosas por allí. Uno no sabe nada y de repente le llegan buenas noticias. Pues eso, que un nuevo diablo de Taz-Mania está a punto de aterrizar en estas Tierras. Será un **Taz muy grande**, también revoltoso, saltarín y plataformero. La movida en la que anda metido irá de escapadas. Vaya, que el muy ladino se ha **escapado del Zoo** y nosotros tenemos que ayudarle a atravesar **5** dificultosas fases evitando al cazador de marras.

Más tecnología punta para los 16 bits
"Uniracers" se apunta a la moda renderizada





Uniracers fue de los pocos títulos presentados en el **CES** de Chicago que no sufrieron el eclipse Donkey Kong Country. Desarrollado por **DMA Desing**, el juego que pone en pantalla hasta **dos monociclos simultáneos** también "ha sufrido los efectos" de la **tecnología ACM**, creada en las estaciones Silicon. O sea que podemos esperar de todo.

En **Uniracers** no manejaremos a ningún héroe o luchador, sino a uno de los **16 monociclos** que estos chicos han "parido". Cada uno de estos "corredores" ofrecerá una personalidad diferente y se abastecerá de hasta **6000 frames de animación por cabeza**. ¿Su misión? Surcar un montón de **trazados geométricos** a la máxima velocidad posible. ¿Y más números? Cada circuito contará con una media de **256 pantallas**, podremos jugar con un amigo de forma simultánea y aún no sabemos la fecha de lanzamiento en España.

SI TE QUEDAS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo España, S. A.

















Acclaim ya trabaja para el Ultra 64

LOS GRANDES LICENCIATARIOS EMPIEZAN A MOVERSE



El **número 1** de los licenciatarios de Nintendo acaba de **firmar un acuerdo con la compañía nipona** para desarrollar el **primer juego sobre ULTRA 64** que no saldrá de la factoría japonesa. **Turok, el cazador de dinosaurios**, será la primera proeza de una **Acclaim** que, según palabras de su presidente Robert Holmes, "unirá la **tecnología Duel** con las sofisticadas posibilidades del Nintendo Ultra 64, para concebir un **juego impactante**".

Por si acaso no lo sabéis, la tecnología Duel es una **avanzada técnica que captura imágenes** en movimiento y luego traslada a la pantalla. Ha sido **premiada con varios galardones** y ahora espera el momento de ser aprovechada en lo que será la consola más salvaje de los últimos tiempos.

Turok es un personaje de **Valiant Cómics** nacido allá por **1954** en las páginas de Dell Cómics. Hablamos de un **indio de la tribu de los kiowas** que, sin comerlo ni beberlo, será **catapultado al futuro junto a dos dinosaurios y un extraño plantel de hombres primitivos**. Allí luchará sin descanso por mantener una paz que los dichosos hombres de las cavernas se empeñan en enturbiar.

Turok estará a la venta durante el último trimestre de 1995.

¿Un nuevo Mario Kart? ¡Pues que nos lo enseñen!

Street Racers, la apuesta más fuerte de UBI

Fue aclamado en el CES de Chicago, incluso algún avispado periodista lo catalogó como la gran esperanza europea. Se llama **Street Racers** y, aunque el nombre no suene, promete arrasar este año a partir de unas consignas ciertamente originales.

Desarrollado en **UK por Vivid Image**, el cartucho combinará **carreras de coches y algo de lucha sobre un esquema jugable 100%**. Será algo así como el Mario Kart del 2000, potenciado por la **participación simultánea de hasta 4 jugadores** (¡toma split screen al máximo!), intrépidos modos de competición (campeonato, soccer, modo versus), **ocho locos participantes** (más otros tantos vehículos) y una técnica de programación que ha llevado la placa hasta los **8 megas**. Una hazaña.

Está previsto que **UBI lance Street Racers durante el mes de noviembre**. Si todo sigue su curso, será **Arcadia** la compañía que lo ponga a la venta en España.







Furia Mortal también para la portátil

Mortal Kombat 2, acción en 4 megas

La versión Game Boy de MK 2 tendrá 4 megas, será obra del grupo de programación **Probe** y exhibirá una calidad técnica sólo al alcance de pocos cartuchos. En Acclaim mantienen que será **igualita que la recreativa**, salvando los colores, claro. Y la verdad es que no andan demasiado descaminados. Para empezar se acercará mucho en el **número de luchadores: 8** en lugar de doce (Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Reptile, Tsung, Jax, Mileena y Katana). Y para continuar, "sólo" habrá **un fatalitie por luchador**. Suficiente para un cartucho "llevadero", más aún viendo la **contundencia** de algunos de estos movimientos finales.





Su lanzamiento será en **septiembre**, pero nosotros nos la tenemos todas consigo. Quizá se retrase.

Sony revive el mito Mickey Mouse en Mickey Mania

El ratón de la Disney se hace grande





Sony acaba de coger por banda las **mejores actuaciones** del ratón de la Disney para realizar un homenaje en toda regla al popular colega. **Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse** recreará, via Super Nintendo, los **siete mejores episodios** de la vida de este incombustible. No habrá, pues, fases como tal en el cartucho de Sony. Serán cortos, dotados de **espeluznantes animaciones**, los que traten de impactar en el ojo del público, y en su mando. Y si todo el juego responde a la calidad que ofrecen estas pantallas, la verdad es que estamos ante un verdadero crack.

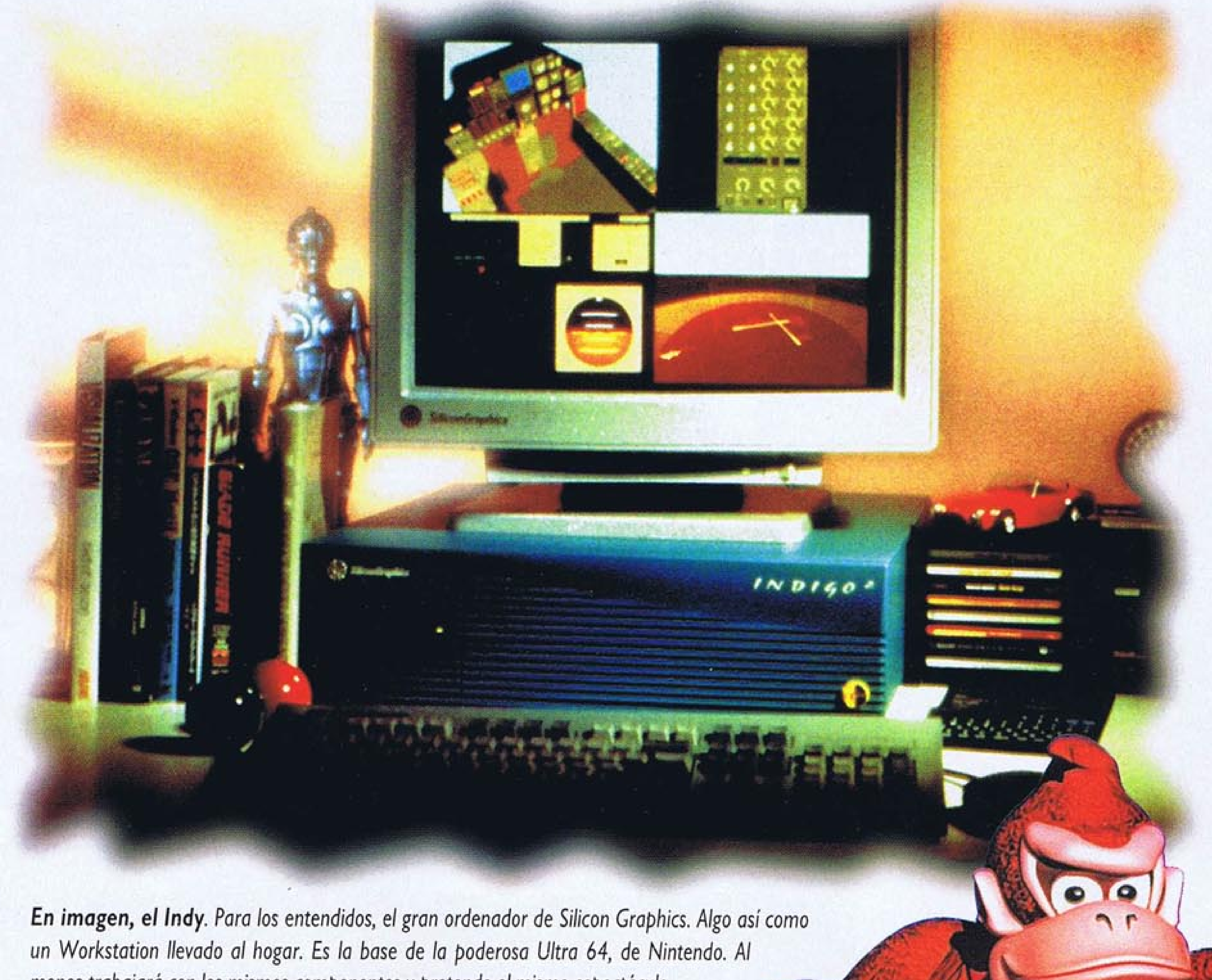
Columbia Tri Star Home Video se encargará de poner a la venta, más o menos en **diciembre**, Mickey Mania. Sus responsables han confesado que están muy ilusionados con la expectación que está creando el título.



ultra 64, lo que debemos esperar

Nintendo lanzará su Ultra 64 apoyándose en la tecnología Silicon, las herramientas Alias y la creatividad de Rare, Williams/Midway y DMA Design

Nintendo Acción presenta **todo aquello que quisiste saber sobre el ULTRA 64** y ahora mismito vamos a contarte. Que la gente de Nintendo America se portó excelentemente con nuestro enviado especial, **Amalio Gómez**, y no es cuestión de dejarlos mal. Así que, ahí van las respuestas a las preguntas del siglo. **Nintendo al habla**.



En imagen, el Indy. *Para los entendidos, el gran ordenador de Silicon Graphics. Algo así como un Workstation llevado al hogar. Es la base de la poderosa Ultra 64, de Nintendo. Al menos trabajará con los mismos componentes y pretende el mismo espectáculo.*

¿Porqué cartucho en lugar de CD Rom?:

Las **ventajas del CD** en cuanto a capacidad de memoria quedan **reducidísimas** a la hora de valorar **velocidad y rapidez de acción**. O sea que el uso del compacto contrarrestaría una gran parte de las ventajas de Ultra 64

Nuestros cartuchos de **megamemoria** (400 megas como mínimo) permitirán la mejor combinación entre gráficos, profundidad de juego y acción trepidante. De todas formas Nintendo desarrolla el ULTRA con un ojo en la tecnología del futuro: está previsto que la **consola pueda acceder a una unidad de CD** cuando consideremos que su rapidez y capacidad de acceso sean efectivas.

¿Increíble Precio? ¡¡Por debajo de los 250$!!

Estamos desarrollando los chips de Silicon Graphics (un **64 bit MIPS RISC diseñado por Industrias MIPS**) al precio más bajo posible. Y lo vamos a conseguir modificando la tecnología existente en el mercado. No sólo **no hay coste alguno en el diseño de los chips** -partiendo de cero-, sino que además ahorraremos dinero al no colocar un CD.

Frente a la competencia:

Nadie podrá igualar nuestra oferta de gran tecnología combinada con programas originales. **Nintendo ULTRA 64 ofrecerá un dispositivo personalizado de creación de gráficos**, y el único procesador de 64 bits desarrollado por la misma gente que inventó este sistema.

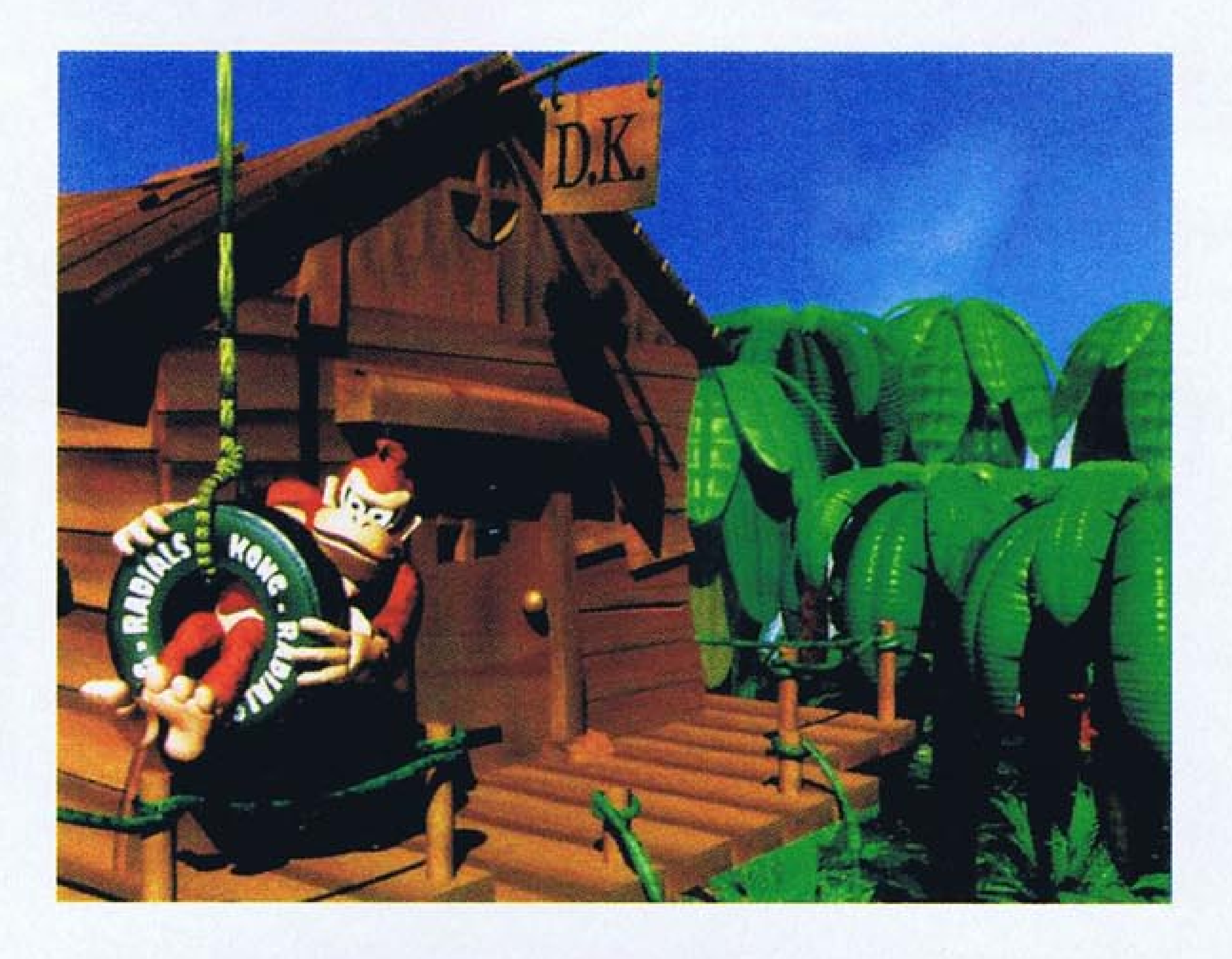
Además de estas posibilidades, contamos con un brillante equipo propio de programación, y hemos **firmado acuerdos con los más importantes desarrolladores del mundo**.

No se puede establecer comparación alguna con el resto de máquinas. Seremos la **única tecnología de 64 bits** en el mercado.

Nuestros juegos serán los mejores:

Donkey Kong Country (echad un ojo al dossier de este mes) es una demostración de lo que la **combinación Silicon-Alias** es capaz de conseguir sobre una Super Nintendo. Es el turno de imaginar qué pueden hacer los programadores con esas herramientas en una consola de 64 bits. No hace falta que penséis mucho más: auténticas genialidades.

Por si fuera poco, las compañías elegidas para programar en ULTRA arrastran un **historial sin precedentes**. Y cada una piensa destinar gran parte de sus **recursos al proyecto de Nintendo**. No olvidemos, además, que disponer de las herramientas de Alias nos hace sumamente poderosos.



Una estampa de Donkey Kong Country. *El juego más increíble de Nintendo ha sido realizado con las herramientas fabricadas por Alias. Esta compañía trabajará en ULTRA 64.*

• Nintendo no duda en magnificar lo grandioso de sus nueva consola. Es lógico, están satisfechos con el trabajo y auguran lo mejor para un futuro con forma de N.

Recreativos Vs domésticas:

ULTRA 64 será el **primer sistema doméstico** que traslade de una forma real las emociones del salón recreativo a la habitación de vuestra casa. La **consola no estará disponible hasta bien entrado 1995**, pero los salones recreativos ya pueden disponer de los dos primeros títulos arcade. Esto supone una experiencia de venta anticipada realmente increíble, ya que **cada vez que alguien deposite una moneda en la máquina, un cartel le anunciará que ese título estará disponible en su consola**.

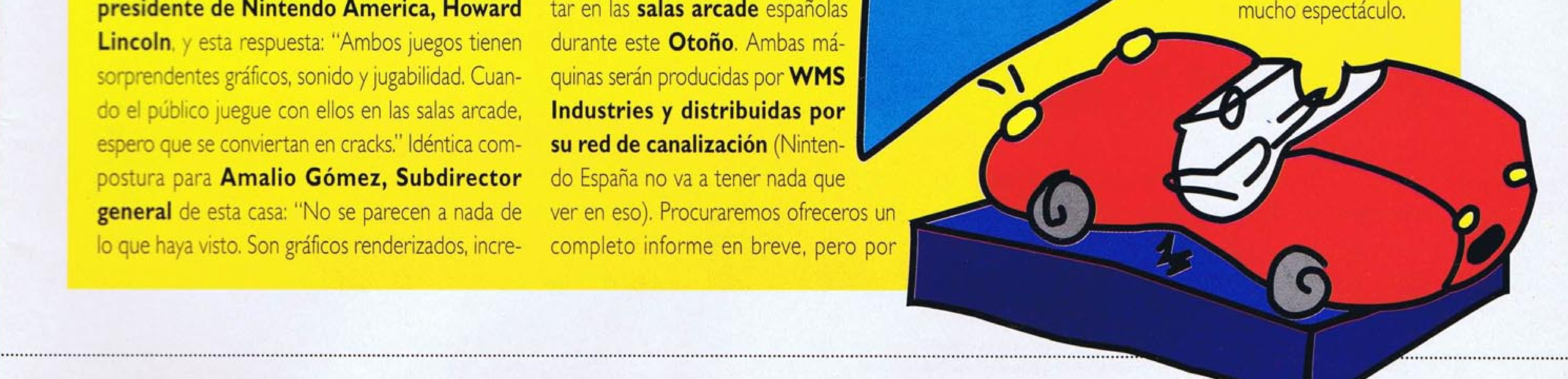
¿Y para cuándo, finalmente?

No estaremos en verano porque **no se puede precipitar la calidad**. Nintendo ULTRA 64 será presentada oficialmente en junio de 1995, pero no será lanzada a la calle hasta Otoño. Habrá que esperar un poquitín, pero que conste que estamos ansiosos por tenerte entre manos, amiga.

"Nos lo enseñaron en una caja negra"

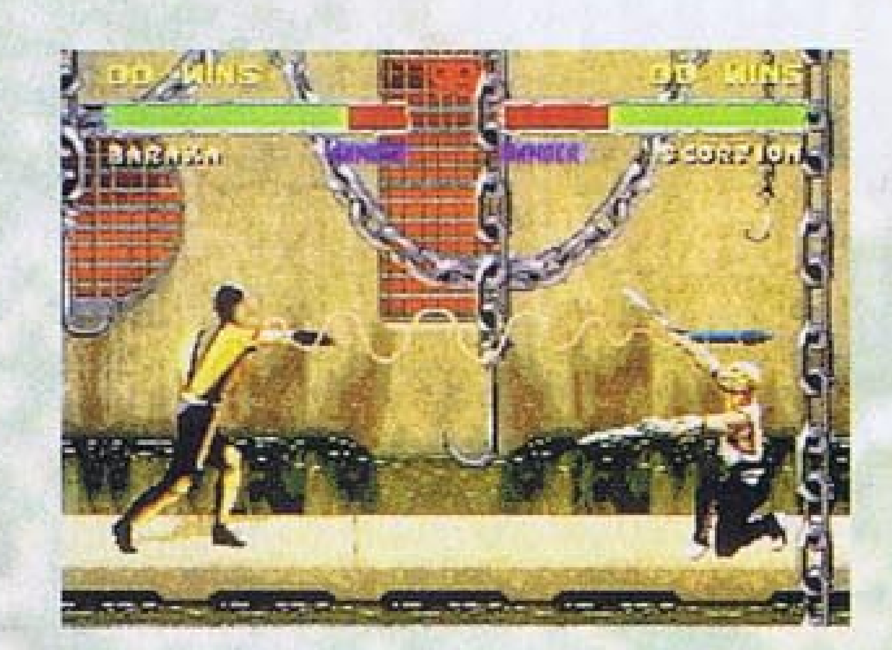
Leamos, antes de nada, las declaraciones de tres importantes personajes. Ante la presentación en exclusiva de los dos primeros juegos de ULTRA-recreativa, el **presidente de WMS, Neil Nicastro**, dijo: "Estamos encantados por lanzar al mercado la última generación de juegos de arcade. Creemos que el realismo y detalle con que han sido diseñados estos juegos dejarán boquiabierto al mundo." La misma situación para el **presidente de Nintendo America, Howard Lincoln**, y esta respuesta: "Ambos juegos tienen sorprendentes gráficos, sonido y jugabilidad. Cuando el público juegue con ellos en las salas arcade, espero que se conviertan en cracks." Idéntica compostura para **Amalio Gómez, Subdirector general** de esta casa: "No se parecen a nada de lo que haya visto. Son gráficos renderizados, increíbles, y se mueven de forma alucinante. Ambos estaban cubiertos por sendas cajas negras, si bien uno de ellos, el de coches, llevaba puesto un modelo yankee en el que incluso pude montarme."

Y ahora que os habéis hecho a la idea, que sepáis que hablamos de **Killer Instinct y Cruis´n USA,** dos juegos desarrollados por **Rare y Midway** respectivamente que prometen estar en las **salas arcade** españolas durante este **Otoño**. Ambas máquinas serán producidas por **WMS Industries y distribuidas por su red de canalización** (Nintendo España no va a tener nada que ver en eso). Procuraremos ofreceros un completo informe en breve, pero por adelantaros algo... **Killer Instinct** será un juego de lucha sobre **diez personajes** al que catalogan de futurista. También estará en Super Nintendo. Y **Cruis´n USA** irá de carreras de autos. La salida se tomará en San Francisco y terminará en la misma Casa Blanca. Podréis jugar subiditos en un auto -el de la imagen- y promete diversión y mucho espectáculo.



PRIMERAS IMÁGENES

Mortal Kombat II (Acclaim)



12 luchadores. *En el cartucho encontraremos 12 luchadores ya que se han incluido 5 nuevos: Jax, Bakara, Kitana, Kung lao y Mileena.*



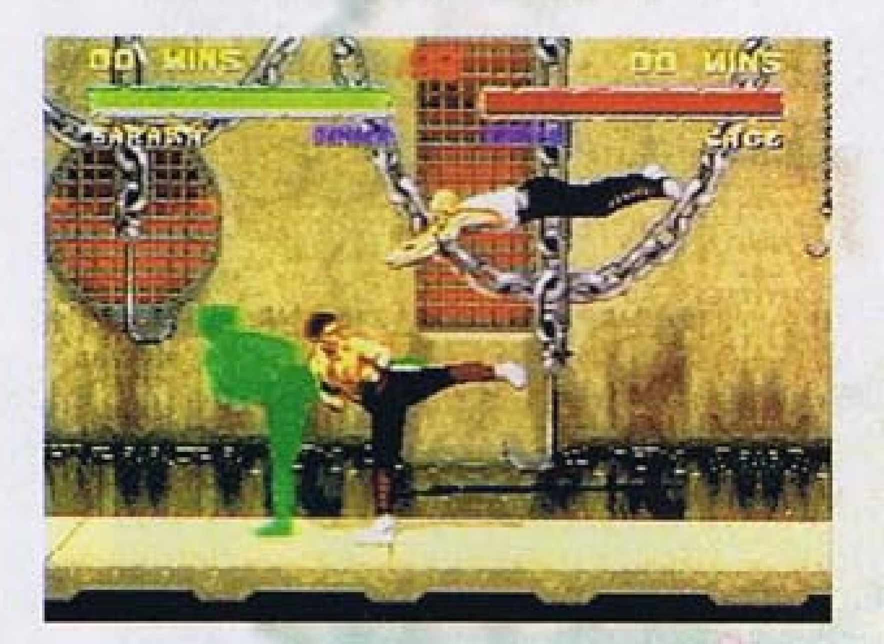
Más Fatalities. *Los últimos rumores dicen que dispondremos de hasta 13 fatalities por personaje.*

La versión Super Nintendo de Mortal Kombat 2 **no será censurada.** De acuerdo a los datos que obran en nuestro poder, no sólo tendrá los fatalities de la recreativa, sino que dejará sentir toda la contundencia que el gran público estaba esperando. Acclaim lo ha querido y Nintendo se ha dejado, modificando un pelín su política de juegos claro. ¿Pero habrá un truco o algo así para acceder a este modo Gore? Según manifiesta Acclaim, no. Aprovechando el famoso sistema de clasificación por edades que ya pita en UK, Mortal Kombat 2 saldrá a la palestra para **mayores de 15 años,** y se entiende que esos chavales no necesitan truco alguno.

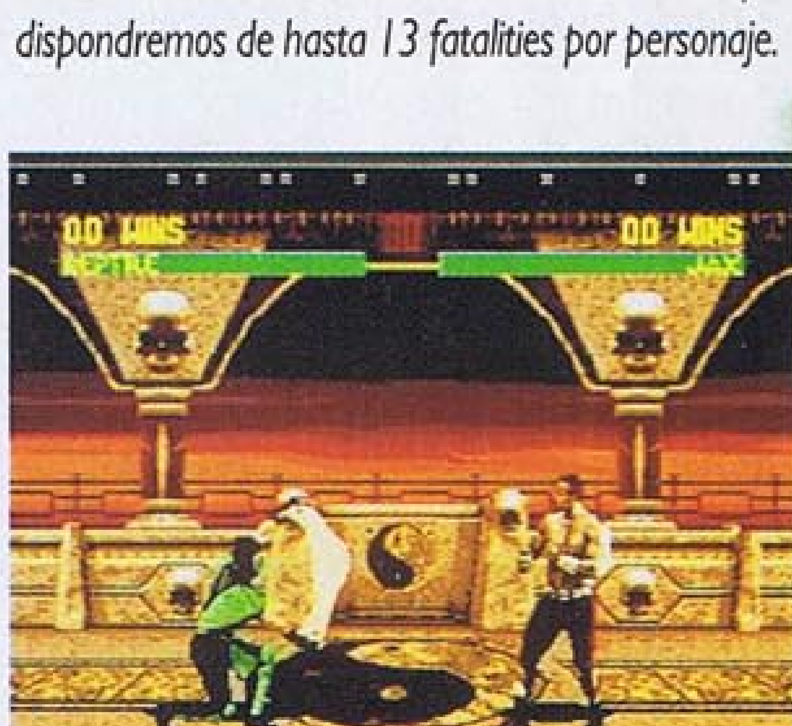
Y una vez contestada la pregunta del millón, ahí van más datos. **Probe** es la compañía que se está encargando de trasladar a Súper 16 bits y Game Boy todo, absolutamente todo el código de la recreativa. Será sobre **un cartucho de 24 megas** para la grande y 4 para la pequeña, en los que podremos gozar de gráficos renderizados, animaciones increíbles, un sonido perfecto y unos movimientos mucho más rápidos de lo que podéis imaginaros. Parece ser que en nuestro país se han producido unos pequeños problemas de distribución, pero, si todo vuelve a la normalidad como esperamos, este cartucho estará disponible el lunes 12 de septiembre.



Babalities y Friendship moves. *Al juego se le han añadido dos nuevos tipos de golpes, con los cuales se le pone una nota de humor a la lucha.*



Mortal Monday. *Apuntaros la fecha del nuevo Mortal Monday: lunes 12 de septiembre.*



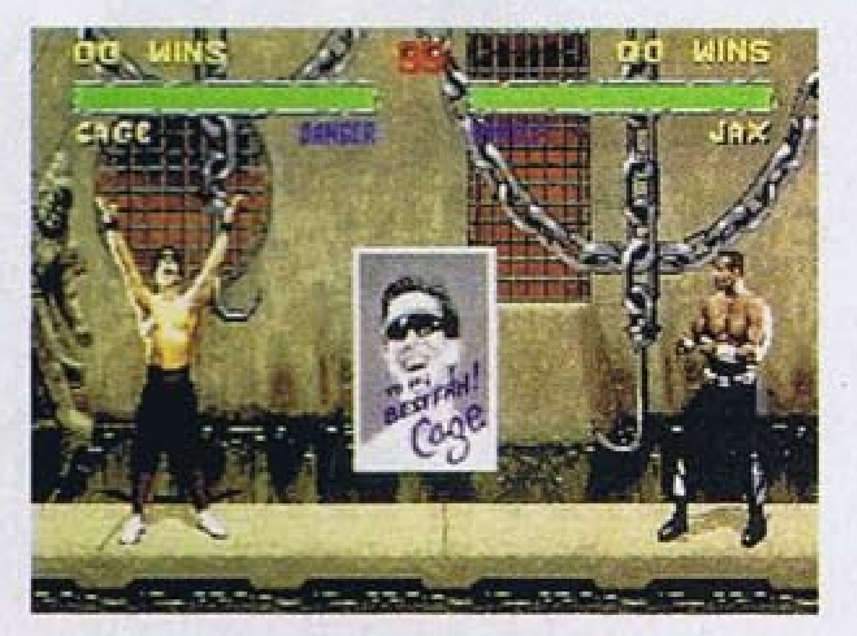
Hyper fatalities y Nudalities. *Por si los ya conocidos fatalities te saben aún a poco...*











Nintendo cede. *¿será verdad que Mortal Kombat II tendrá modo Gore directamente?*

¿Qué está programando?

EMPIRE SOFTWARE



Turbo Toons

Esta compañía británica está desarrollando ni más ni menos que un súper cartucho en el que estarán inmersos **los personajes más populares de Hanna Babera.** El juego en cuestión se llamará **Turbo Toons** y en él podréis controlar las figuras de, por citar algunos, Don Gato, Hong Kong Phooey, Capitán Cavernícola, Yogi, Bubu, Tiro Loco McCraw y... bueno, alrededor de 20 personajes la mar de conocidos. ¿Que en qué clase de programa voy a poder jugar con tantos tipejos? Verás, Turbo Toons irá **de carreras,** pero no, no habrá coches, límites de velocidad ni chip FX. En realidad será una carrera de atletas-animales en la que cinco jugadores tendrán que luchar por el primer puesto en la línea de llegada. ¿Ya en situación? Pues ¡atentos al pistoletazo de salida!



Turbo Toons



Turbo Toons



Turbo Toons

¿Qué pasa en Japón?

"TAKARA ME SUENA"



Hay que reconocerle un comienzo mediocre a Takara. Su **Fatal Fury** dejó bastante que desear y su **King of the Monsters** planchó a los entendidos. Afortundamente para los mejores fans de lucha, la compañía chinaka reaccionó a tiempo. Y ahora se ha convertido en una fiebre vanguardista de la que los japoneses no pueden prescindir. De sus mejores manos llega ahora la trilogía que tan estoicamente soportó el Neo Geo. **Fatal Fury Special** -una bárbara combinación entre primera y segunda parte a la que acompañan nuevos movimientos, nuevos jefes y un personaje escondido-; **Samurai Shodown** -del que dimos buena cuenta en el número anterior-; y **World Heroes 2** -y sus 128 combinaciones posibles de lucha, más 16 personajes en liza, más 3 niveles de velocidad-, obligarán al entedido a comprar Takara. Parece que es comprar seguro.



Mucho nos tememos que el lanzamiento de este mes va a estar bañado en tristezas. Que digo tristezas, lamentos. ¿Que porque? Bueno, porque resulta que hay tres títulos de máxima audiencia que, de nuevo lo sentimos, **van a retrasar "involuntariamente" su salida al mercado.** Uno de ellos es **Maximum Carnage,** el producto de Acclaim que llevamos comentado este mes y que, por razones ajenas a nuestra voluntad, se marcha hasta el 26 de septiembre. De todas formas ahí tenéis la nota, sus pantallas, carátula e incluso un puesto de honor en El Pulso. Si nos hubieran avisado con algo más de tiempo. El siguiente es **Soccer Kid.** Sí, ¡¡Soccer Kid!!, ¿lo recordáis? Fue Super Star en la revista cuando aún manteníamos el antiguo formato. Hace más o menos 4 meses. ¡¡Y aún no está a la venta!! ¡¡Y lo peor es que en Arcadia no saben cuándo va a salir!! A este paso el muchacho del fútbol se nos hace hombre. Y el último, y con supina pena, es **Kick Off 3.** Y es que después de mostraros imágenes del juego, de tener una preview especial preparada y de que los señores de Imagineer se pegaran con los de Anco, el juego no va a salir a la venta. No, jamás no, pero no sabemos exactamente para cuándo está previsto. ¿1995?, ¿1996?

¿y en U.S.A.?

NINTENDO ARRASÓ CHICAGO



Dice nuestro enviado especial que la de Chicago fue una feria alegre, agradable y **sorprendente.** Nada parecido a los ECTS londinenses. Dice también que se vieron cosas espeluznantes, que **Nintendo se llevó el gato al agua** y que sus licenciatarios contribuyeron al asunto.

Ellos, como nosotros, apuestan por el gran mono de la jungla: un **Donkey Kong** fantástico, por la tecnología del Nintendo **Ultra 64,** por los prestigiosos **Silicon Graphics**, por la próxima de **Street Fighter** y por un mercado diferente: más amplio, más práctico y con unas perspectivas gigantes de llegar al mundo entero.

Sí, estábamos en crisis hasta que llegó el CES de Chicago. Allí nos dimos cuenta de lo que se puede hacer, todavía, y de lo queda para llegar. Y, por supuesto, de que **Nintendo está decido a seguir llevando la voz cantante en este tema.**

¿y en U.K.?

LOS MAESTROS AHORA VAN POR SOLITARIO

A muchos no os sonarán los nombres de **Dave Perry o Nick Bruty.** Otros, sin embargo, los tendréis en la cabecera de la cama: junto a algunos títulos de Spectrum, como la saga **Dan Dare** (en especial el 3). A vosotros va dedicado el made in UK de este mes. A la gente que le haga ilusión saber que estos chicos se han independizado de Virgin, que han creado una nueva compañía llamada **Shiny Entertainment** y que tienen juego nuevo que ofrecer. **Earthworm Jimm**, -la lombriz Jim-, es el título, y Playmates la compañía que lo va a poner en la calle y en un montón de Super. ¿Que qué se puede esperar? Pues un auténtico espectáculo de animaciones, un bicho súper original dotado de un cañón láser, cómics, viñetas, enemigos ultrafeos y la jugabilidad más generosa que un grupo de programación podrá conceder-nos. Otro día nos explayamos un pelín más.

SUPER METROID

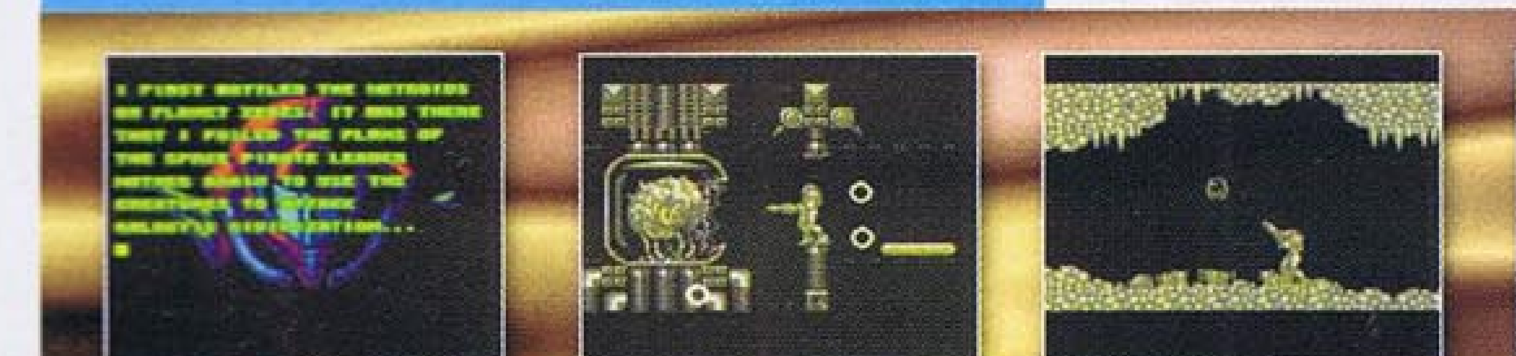
¿Has visto lo que Nintendo puede hacer con 24 megas?

En vista de los **jugosos adelantos técnicos** que están martilleando nuestros ávidos oídos ultimamente (juegos de **32 megas** por aquí, **Super Chip FX** por allá, **Project Reality**, Ultra 64 o como quieran llamarlo por el otro lado,...), que un cartucho "casi normal" **consiga maravillarnos** parece casi ciencia ficción: algo de otro mundo. Sin embargo, debéis saber que lo que os espera en las seis páginas que ocupa esta preview es la **presentación estelar** de un juego que hará historia, un cartucho que, al igual que Zelda o Starwing, quedará **grabado en la retina de todo buen aficionado** a hacer que su Super eche humo.

Cuando en la Gran N ponen a trabajar a sus **propios equipos de programadores, la verdad es que** todos nos frotamos las manos. Generalmente, el resultado final suele tener un nivel más que aceptable y ahí tenéis un montón de pruebas. En este caso, los mandamases nipones han puesto a disposición de los más de **30 componentes del equipo R&D 1 (Research and Development 1),** dirigido por **Gumpei Yokoi,** nada menos que **24 megas de memoria**, así que era bastante previsible que lo que saliese de allí fuese **completamente espectacular**, ¿es o no es cierto? Pues no nos han defraudado: tras el nombre de **Super Metroid (Metroid 3** para los enterados) se desarrollará una **aventura fascinante, también de pltaformas,** que os envolverá desde el primero hasta el último minuto de juego sin que podáis hacer nada para impedirlo.



Historia de una vieja amistad







Samus Aran ya sabe lo que es enfrentarse a los **Metroids**. Primero luchó contra ellos en el **planeta Zebes**, donde habían recalado de la mano unos **piratas galácticos** capitaneados por una computadora: **Mother Brain (versión NES)**. Más tarde acabó con toda la especie en su propio hogar, el **planeta SR388 (versión GB)**. Sin embargo, una **larva logró sobrevivir** a aquella tragedia, y Samus la llevó a un laboratorio espacial en el **planeta Ceres**. Poco después de dejar en manos de los científicos el singular "regalito", su **nave captó un mensaje de socorro:** algo raro ocurría en el laboratorio...

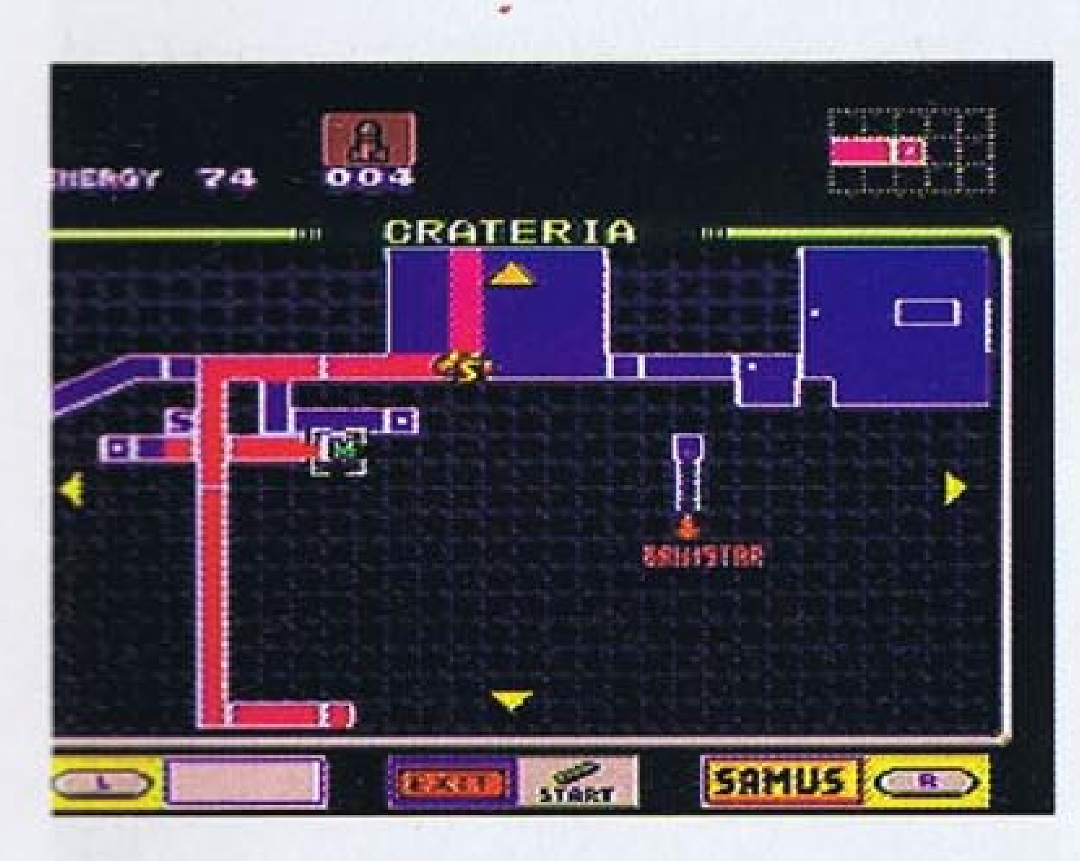




Por fin a salvo. A un juego tan largo como Super Metroid no le faltará la opción de salvar hasta tres partidas distintas. Cada cierto tiempo encontraréis un lugar para hacerlo.

La ficha

- Nintendo
- Super Nintendo
- Aventuras
- 24 Megas
- Septiembre



Pero, ¿dónde estoy? Para orientarte no tendrás más que presionar Start. Así aparecerá un completo mapa de la fase.



El traje más letal

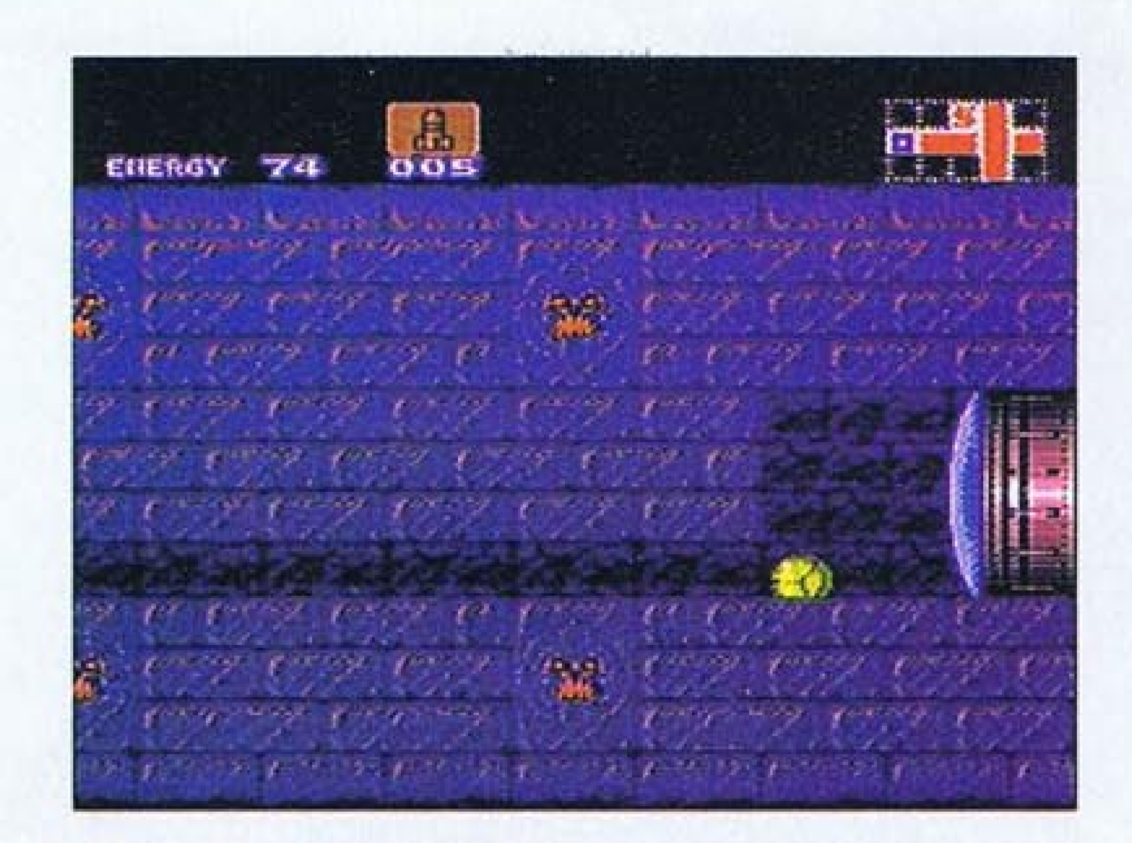
Pese a la **amplitud del juego (24 megas dan para mucho)**, las partidas con Super Metroid no se harán **nada monótonas**. Una de las claves de este "fenómeno" residirá en el **traje de combate de Samus Aran**, una traje que **se irá potenciando** a medida que avancéis en la partida. Cada **nueva arma** que adquiráis, cada **cualidad del traje** que consigáis, irán desvelandoos **nuevas formas de abrir una puerta** o, por ejemplo, de **acabar con un enemigo** que antes se os resistía. De esta forma, el atractivo de la aventura irá siempre "in crescendo".



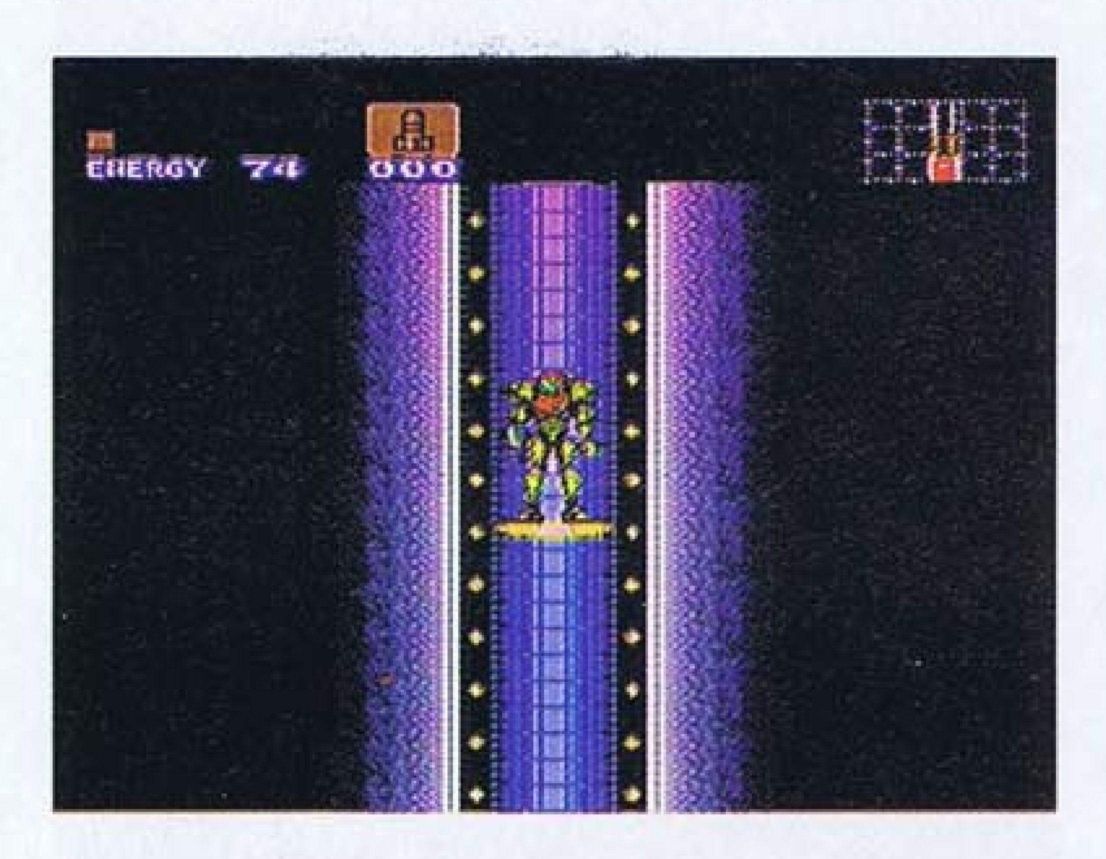








¿Será por aquí? *Recovecos como éste no tendrán secretos para Samus gracias a los poderes de su traje de combate.*



Hacia abajo. *La amplitud del mapeado será tal que en ocasiones hasta tendréis que bajar varios pisos en ascensor.*



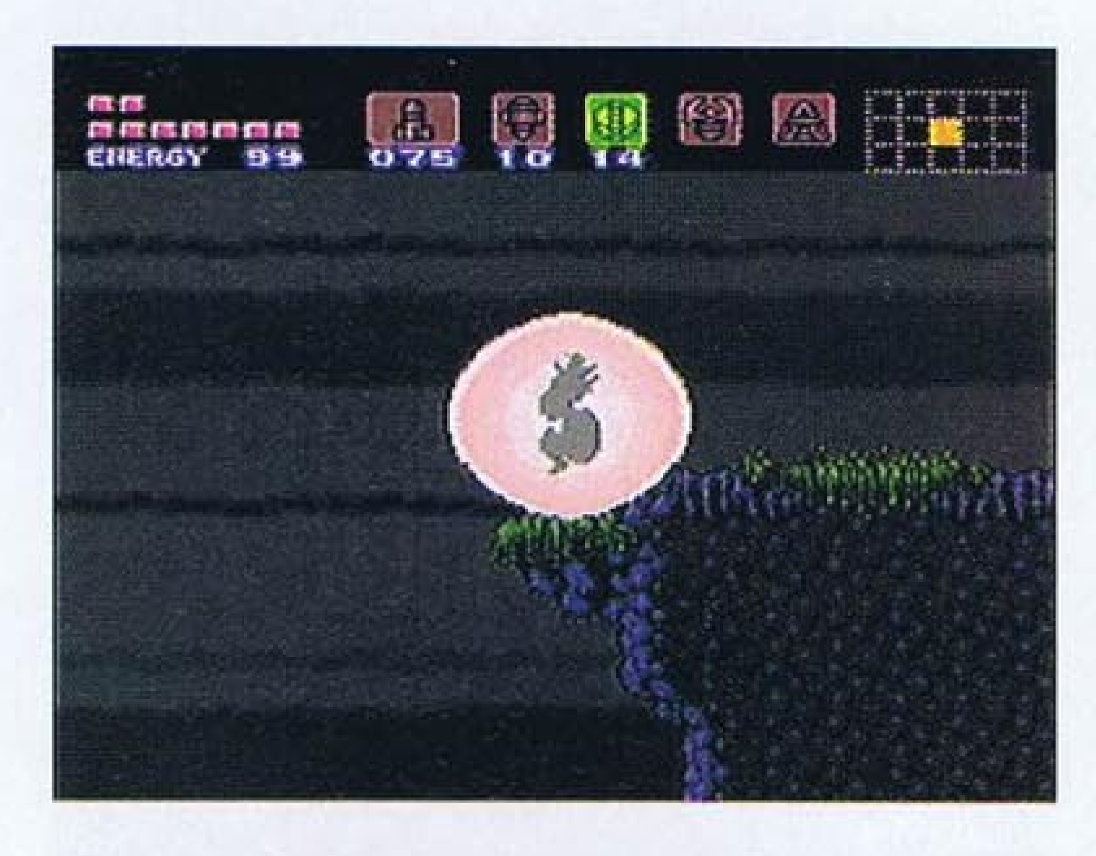
El arsenal al completo. *A medida que vayáis recogiendo todas las armas, aparecerán en la parte superior de la pantalla los iconos correspondientes a cada una.*

Para que no se os escape nada, hemos preferido **adelantaros el argumento en un recuadro aparte de este texto**, así que vayamos al grano. Comenzando desde la misma "intro", lo más soprendente en Super Metroid será **la perfecta atmósfera futurista conseguida para la ocasión**. Sumergida en una estética que recordará al **Alien de Ridley Scott**, y ayudada por uno de los mejores y más **sugerentes sonidos que se hayan escuchado jamás en los 16 bits** de Nintendo, **Samus Aran**, la femenina protagonista del juego, recorrerá hasta **seis partes distintas de una estación de investigación galáctica** desierta en la que se esconde la **última larva viva de Metroid**. Y aquí seguirá la fascinación, porque la **autonomía de movimientos** a lo largo de **cientos de habitaciones**, distribuidas por un mapeado inabarcable, **será asombrosa**. La sensación de estar investigando **nuevos espacios** en los que quizá se escondan **peligros desconocidos** se unirá al progresivo descubrimiento de numerosos elementos que **potenciarán el traje de combate** del personaje (**varios tipos de misil, botas especiales para saltar más alto**,...).

Todo esto y mucho más se esconderá en **larguísimas partidas que podréis grabar** (llegar al final os llevará **más de ocho horas de tiempo real** medido por la máquina, y quién sabe) y que os **descubrirán un mundo inédito**, hasta ahora, en vuestra consola. Permaneced muy atentos, **Super Metroid** va a **romper moldes a partir de Septiembre**. Y estamos hablando de un título que no os podéis perder bajo ningún concepto.



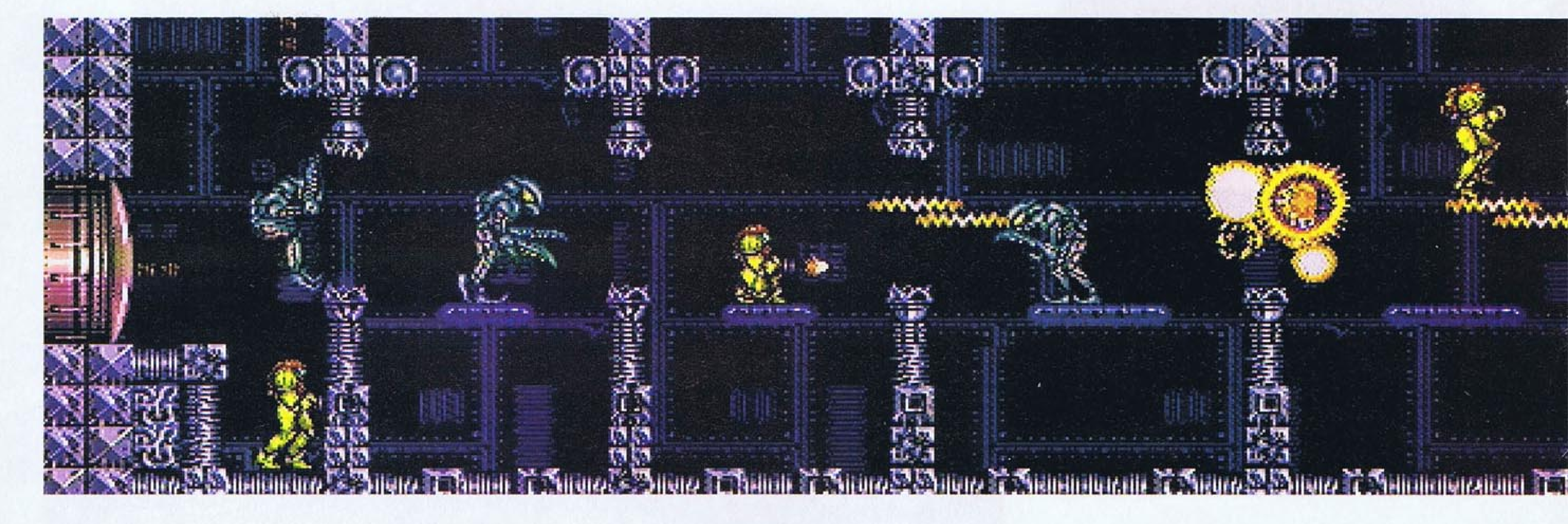
Podemos llegar a un acuerdo. *Eso es lo que pensaréis cuando os toque enfrentaros a enemigos así de poderosos.*



El secreto de Samus. *Descubrir que el protagonista era una chica fue una de las sorpresas de Metroid en N.E.S. Aquí tenéis la prueba de que lo seguirá siendo en la versión SN.*



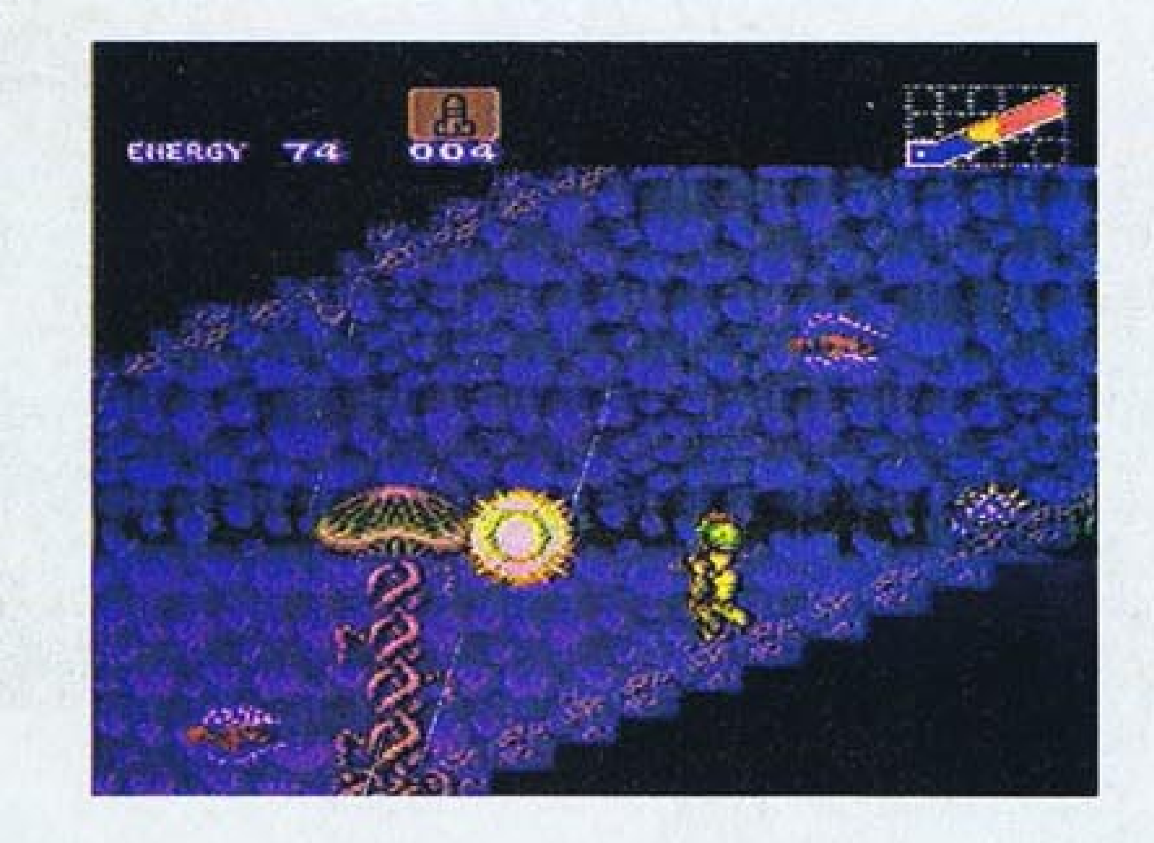
¡A cubierto! *La exploración de nuevos espacios se alternará con intensos combates cuerpo a cuerpo como el de la imagen.*











Triple mortal. *Entre las numerosas habilidades del personaje estará la de dar larguísimos saltos mortales.*

Super Metroid combina lo mejor de varios géneros para oferceros lo que de momento es el juego más intenso de Super Nintendo. Tardaréis bastante en disfrutarlo por completo. Ya veréis.



El comienzo de todo. *La nave acaba de aterrizar, nuestro protagonista sale de ella... la odisea empezará en breve.*



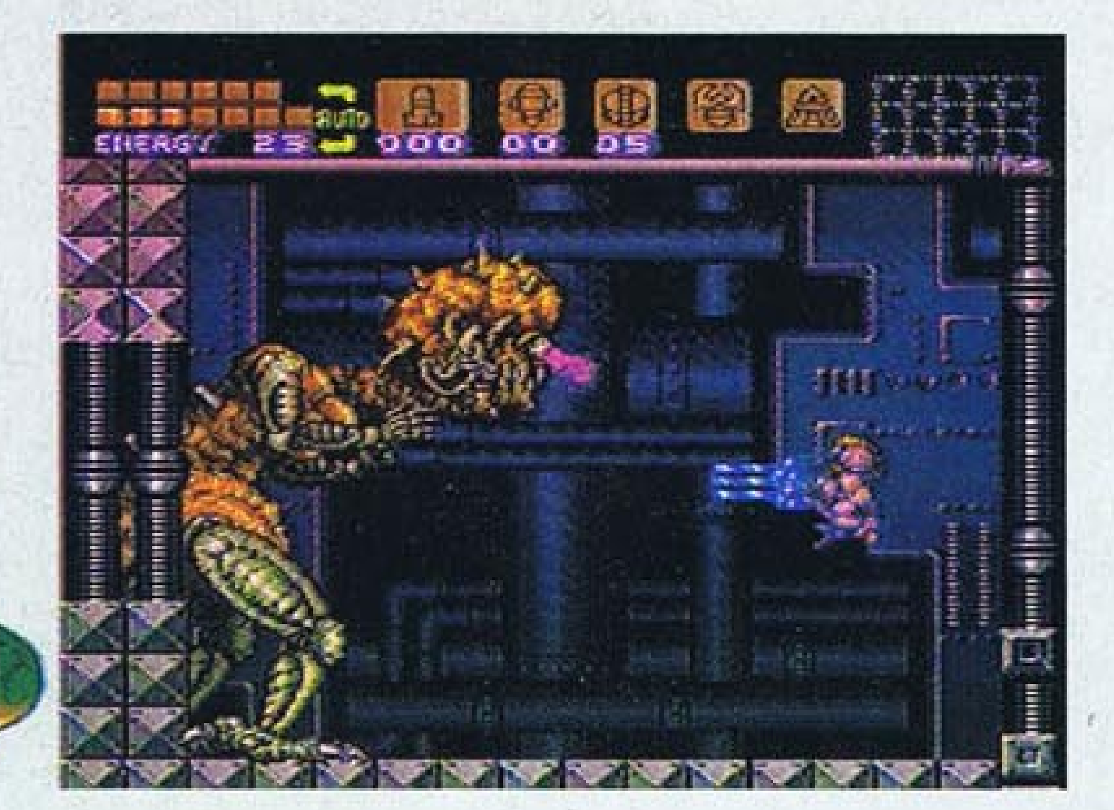
Un poder impresionante. *La magnitud de la fuerza que alcanzará Samus se pondrá de manifiesto cuando veáis los distintos ataques-poderes que llegará a acumular.*



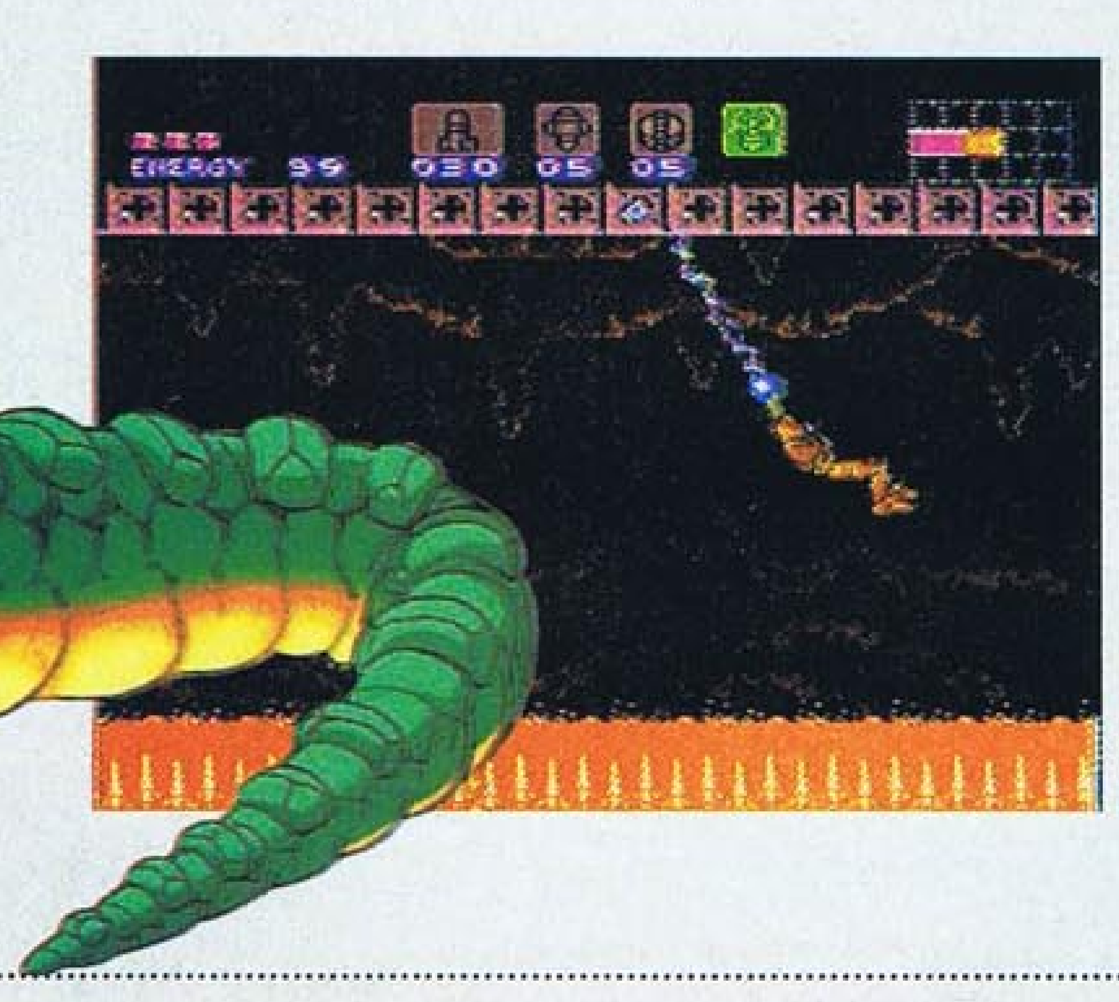
De puerta a puerta. *La comunicación entre las distintas habitaciones se hará por un sistema de puertas de colores.*



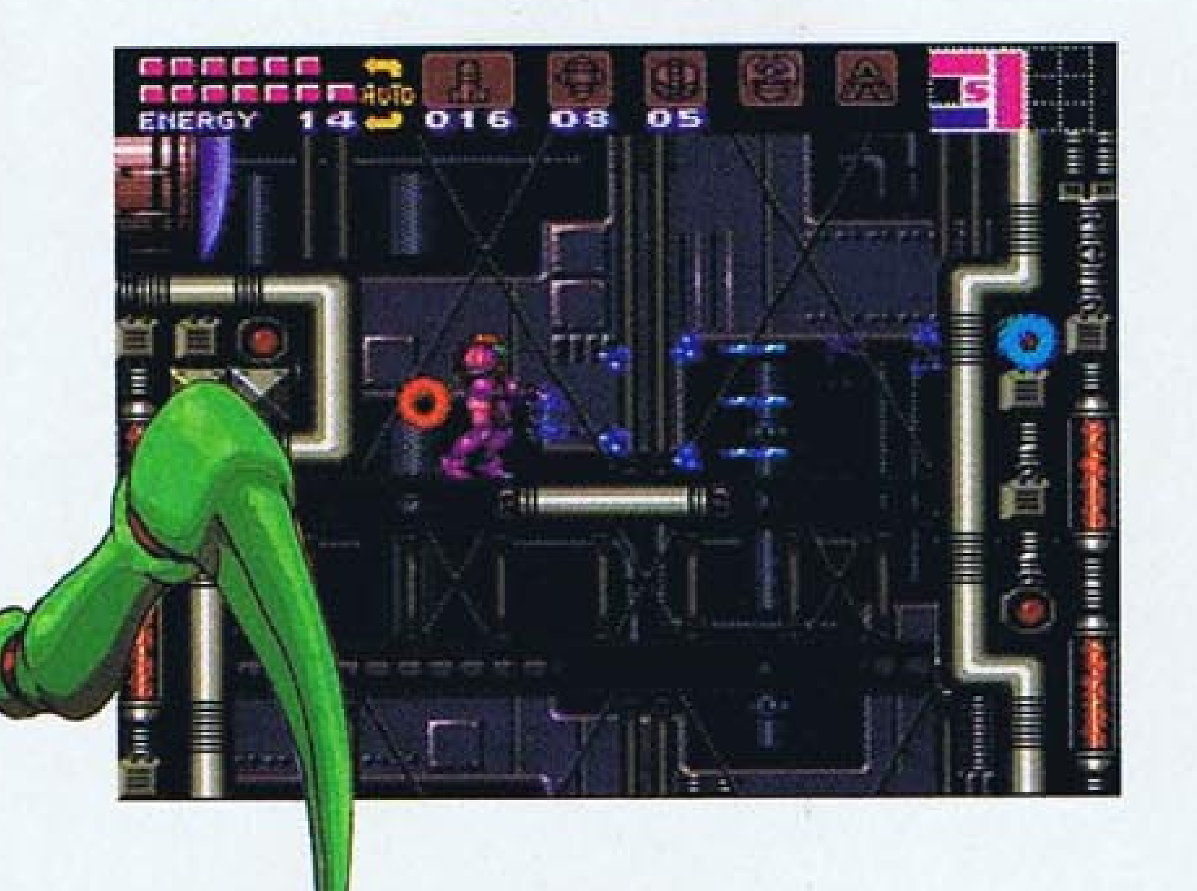
¿Tres personajes? *Tranquilos, se trata de una forma de ataque más.*



Un nuevo encuentro. *Parte del atractivo del juego residirá en no saber lo que se esconderá un poco más allá.*

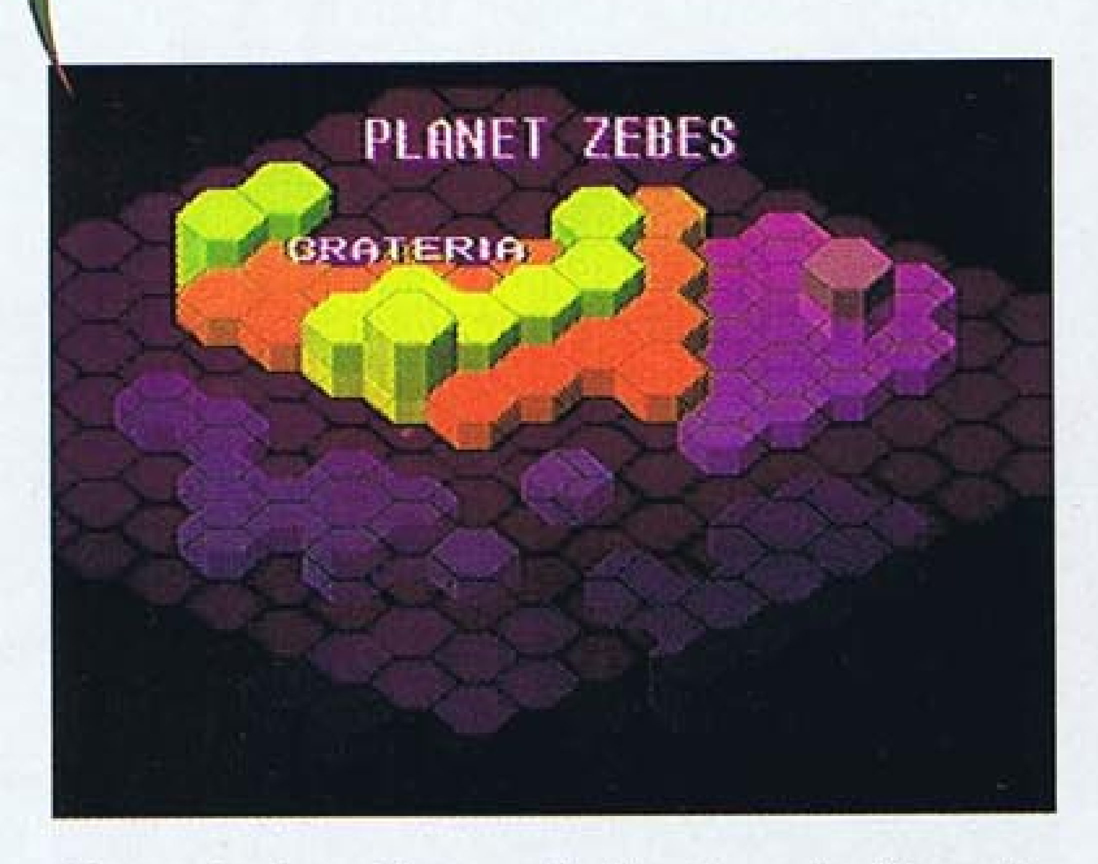




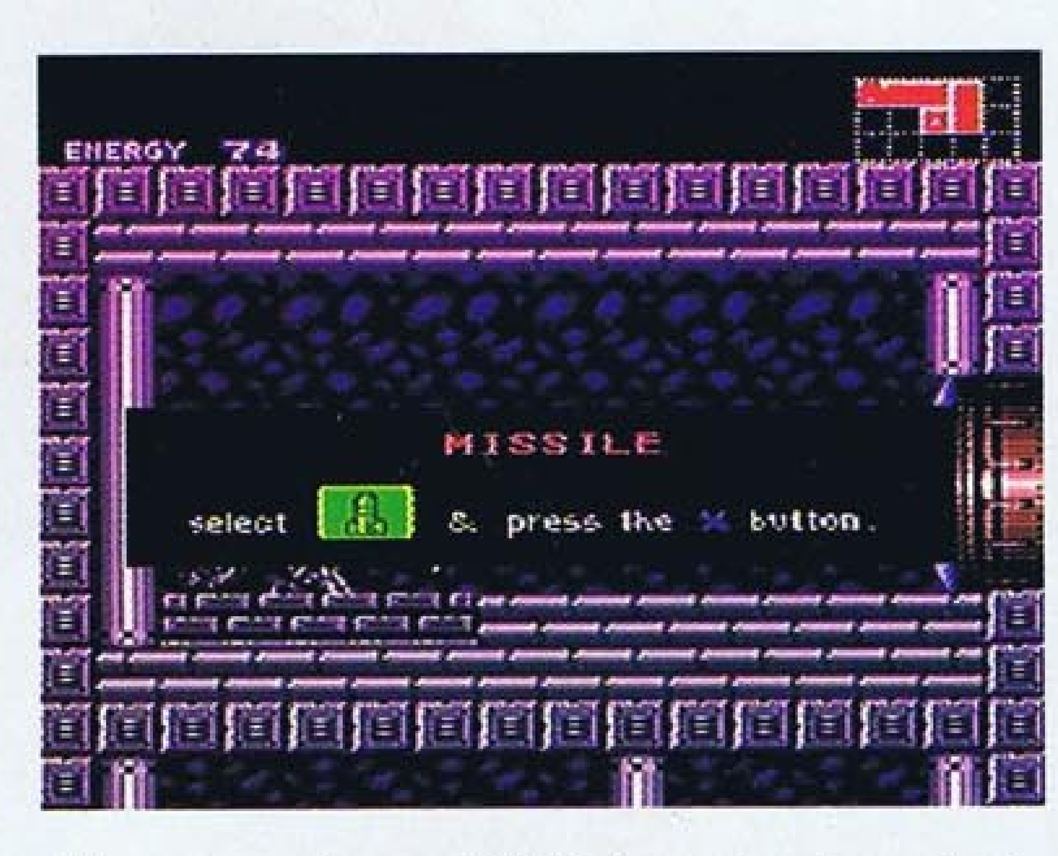




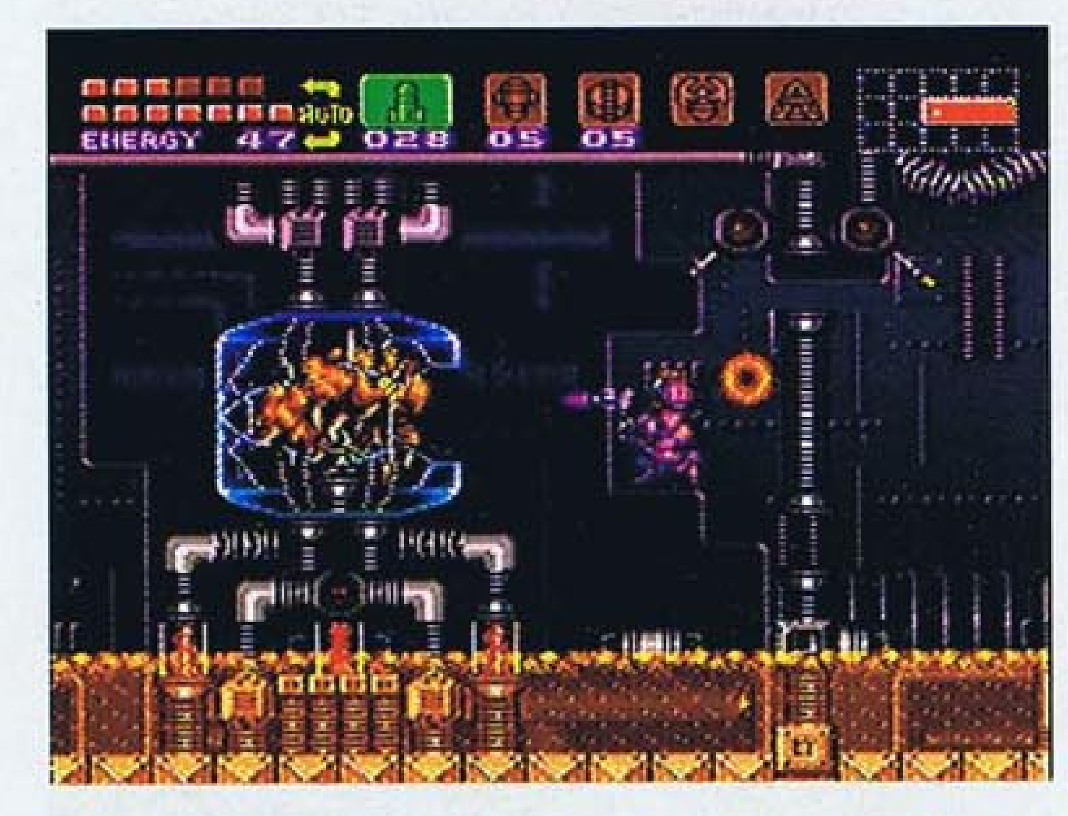
No hay juego más largo, tenebroso y mejor ambientado. Jamás las plataformas captarán a tanta gente. Muy pocas veces podréis jugar con cartuchos de la talla de Super Metroid.



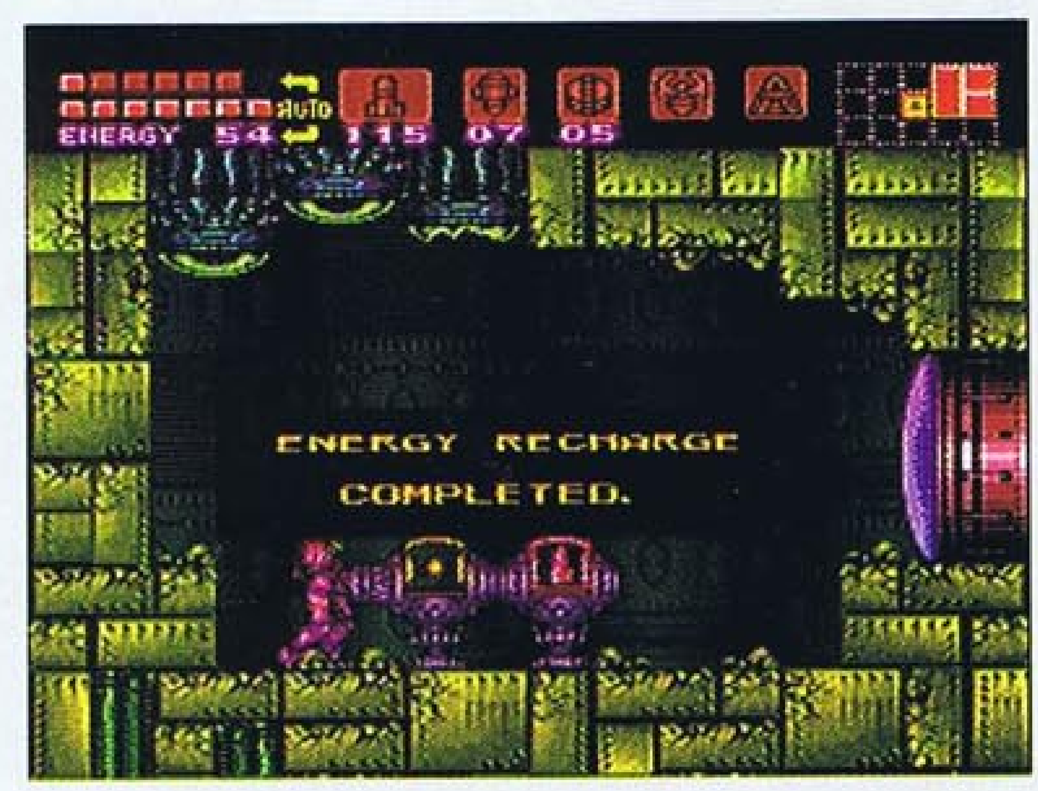
Planeta Zebes, año cero. En él se desarrollará la apasionante aventura de Super Metroid. Seis fases, correspondientes a seis partes distintas del planeta, serán testigos de uno de los mejores cartuchos que se han hecho para la Super.



¡He encontrado un misil! Efectivamente, y para seleccionarlo durante la partida no tendréis más que presionar Select. Activaréis su icono y así lo tendréis a punto para disparar.



Cada arma en su momento. Los rayos abrirán las puertas azules; los misiles, las naranjas; las bombas,sitios inaccesibles... Todas las armas os serán útiles en algún momento.



Recargando energía. Algunas habitaciones serán valiosas estaciones de recarga para nuestra protagonista. En esta ocasión podemos verla completando su nivel energético, pero también tendréis puntos en los que rellenar vuestra batería de misiles, bombas o cualquier otro tipo de arma. ¡Qué alivio!



La trilogía alucinante

Super Metroid es la tercera entrega de la serie del mismo nombre que se verá las caras en las consolas Nintendo. **Esta es más o menos su historia.** Allá por **1990 apareció Metroid en formato NES**, convirtiéndose en uno de los primeros cartuchos que utilizaba el **chip MMC (Memory Map Controller**. Un ingenio que **permitía aumentar la complejidad del mapeado**). Salvando las distancias, **Metroid 8 bits** tenía un **sorprendente parecido con el brillante 24 megas que en breve nos ocupará**. Poco después salió la correspondiente y casi desconocida **versión para Game Boy (que se completará con un Metroid II que saldrá en Noviembre)**, y ahora **Super Metroid completará la esperada trilogía** en Super 16 bits.





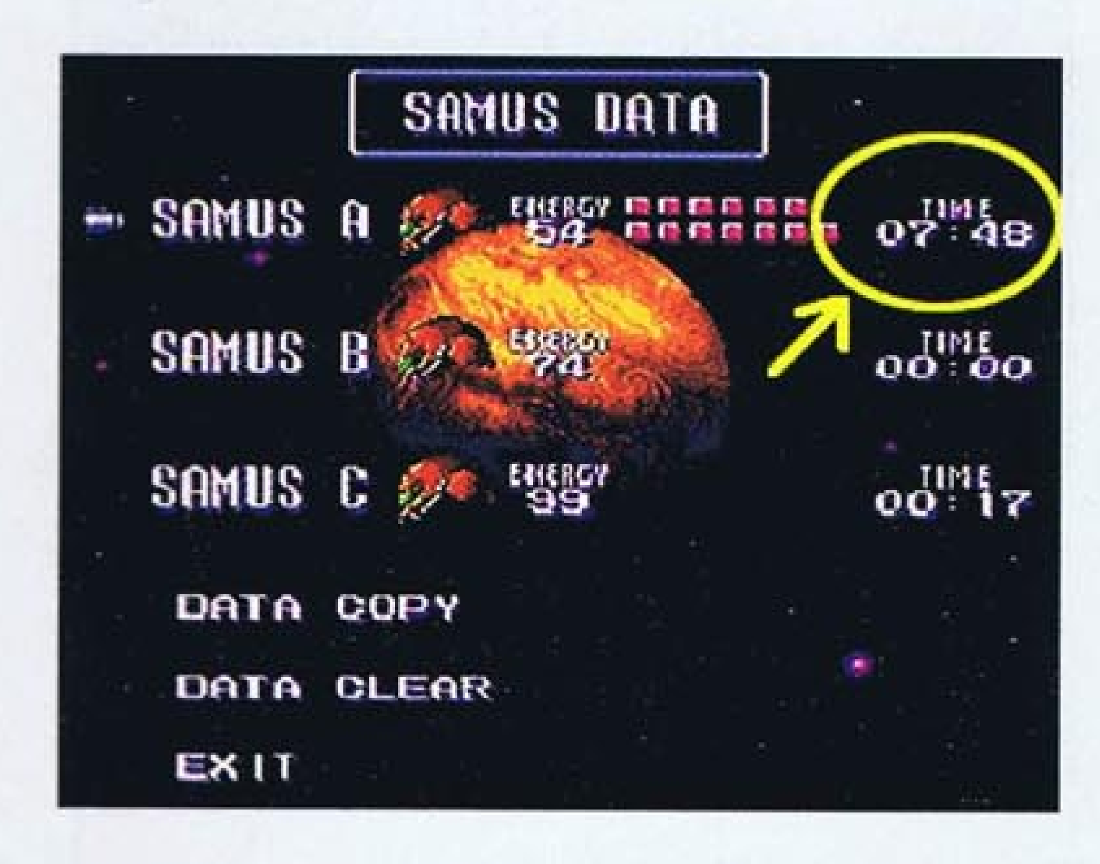




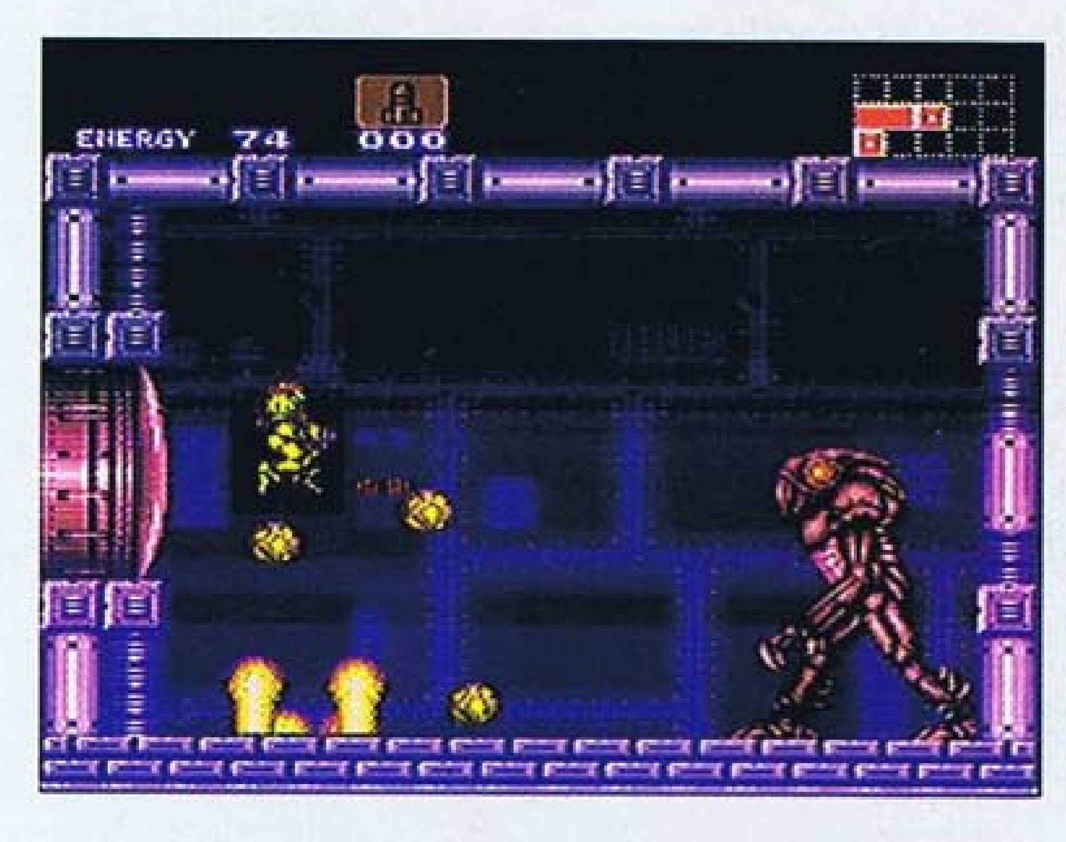
Una maravilla técnica

El **nivel técnico de Super Metroid** brillará sobre el resto de juegos de Nintendo. No tenéis más que fijaros en el **fantástico acercamiento en Modo 7** de este enemigo para comprender de qué os estamos hablando. Pero sus **24 megas dan para eso** y mucho más: la **amplitud del mapeado**, la **definición de los gráficos** y, sobre todo, el **envolvente sonido ambiental** -posiblemente el más impresionante y de alta talla que oiréis en Super Nintendo-, **darán mucho que hablar a partir del próximo mes**.





¿Habéis visto el tiempo? Las partidas se grabarán indicando el tiempo real de juego. Se llegará a las ocho horas.



Energía numérica. La vida del personaje no se medirá por medio de una barra, sino que será indicada por una cifra.



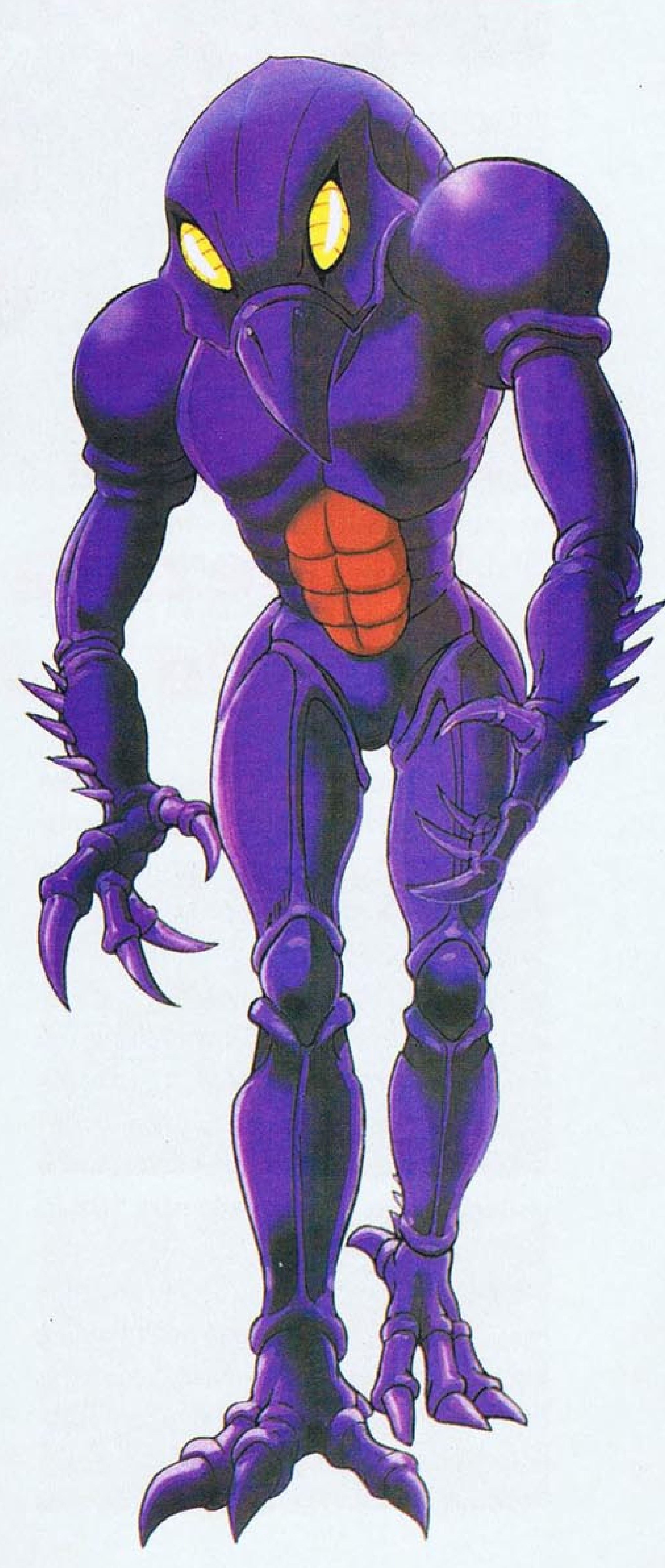
Qué mala pinta. Y tanto. Como que será el enemigo más grande y espeluznante del juego. Con deciros que lo que veis en esta imagen no es más que una pequeña parte de su cuerpo, os podéis hacer una idea de lo que espera ahí fuera.



Tierras de penumbra. El ambiente general del juego será absolutamente tenebroso. La oscuridad de los escenarios y la increíble banda sonora se encargarán de conseguir una de las atmósferas más inquietantes que se han visto en la Super.

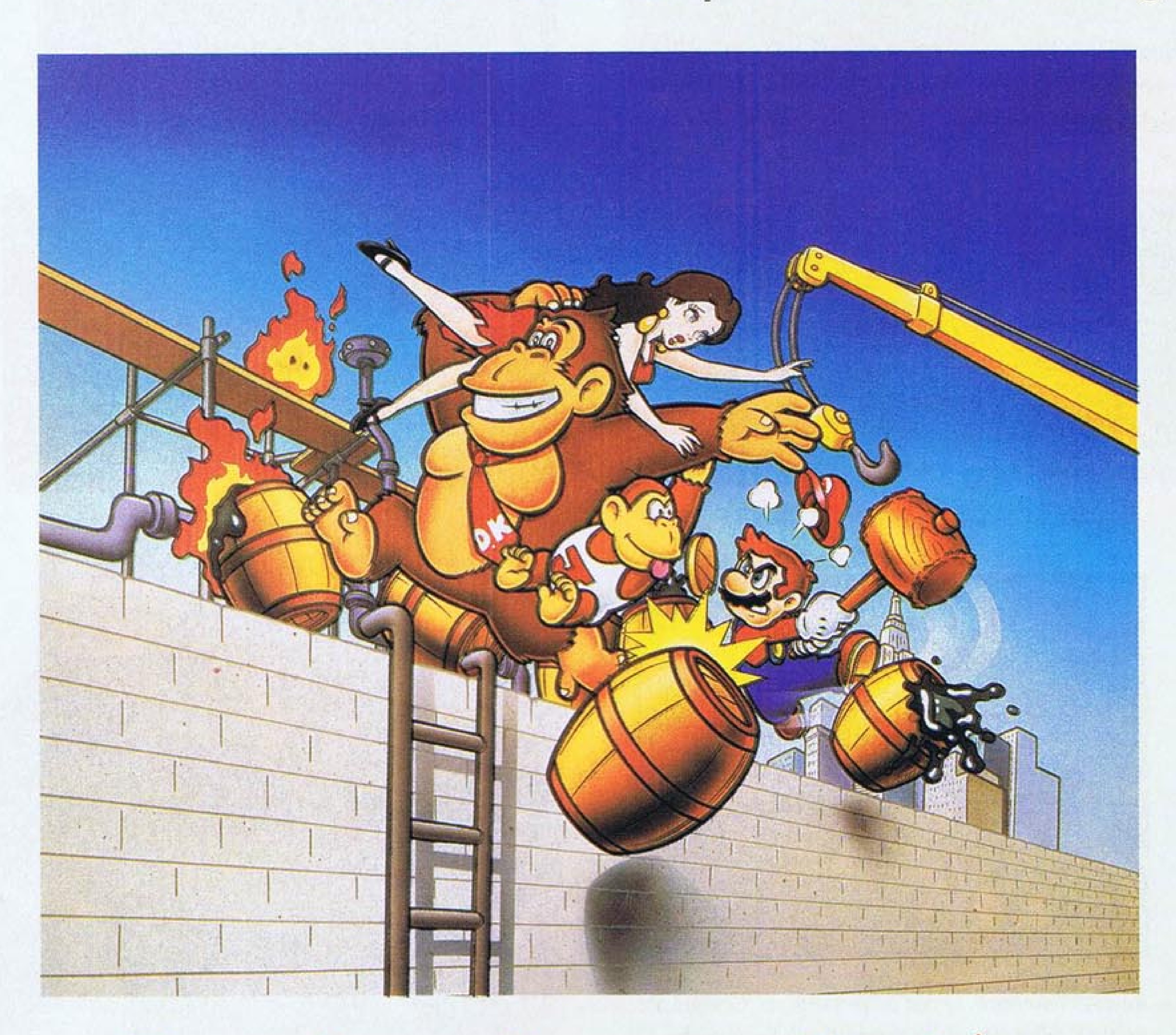


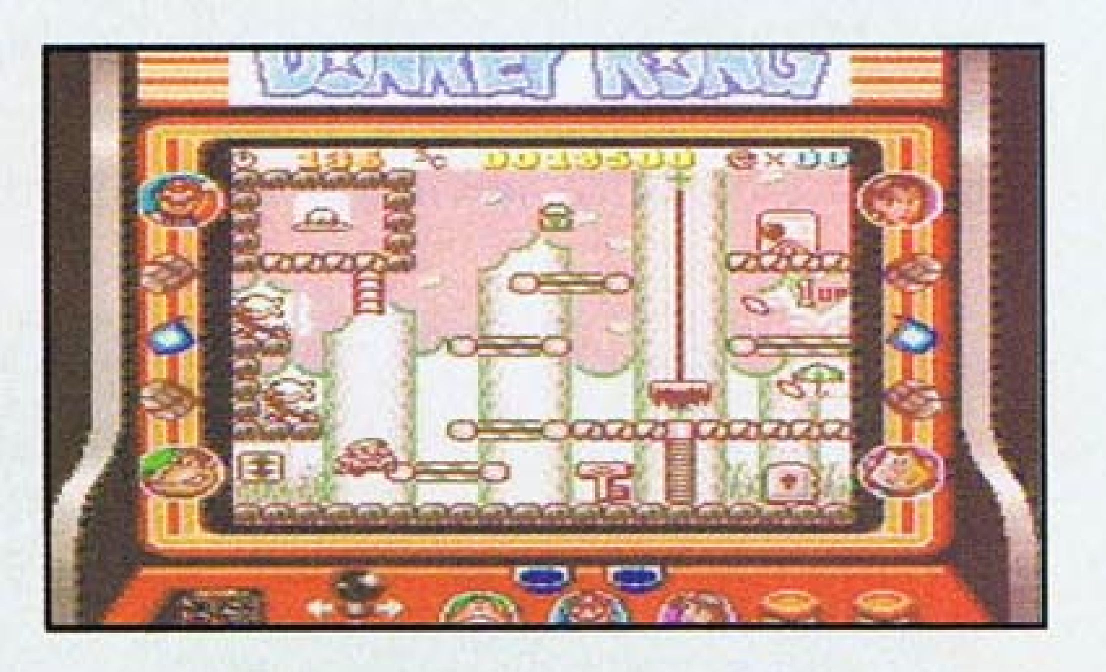




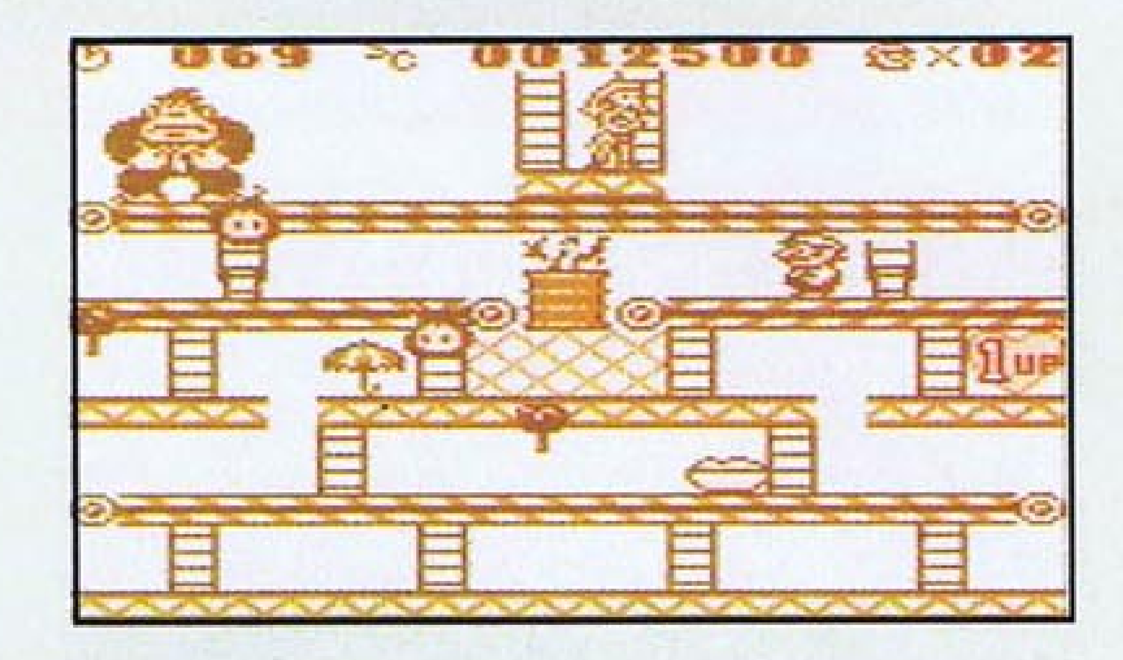
DONKEY KONG

• Nintendo • Game Boy • Plataformas • 4 Megas • Septiembre •





Cuestión de estrategia. *A medida que avancéis en el juego, alcanzar el objetivo requerirá mayor esfuerzo táctico.*

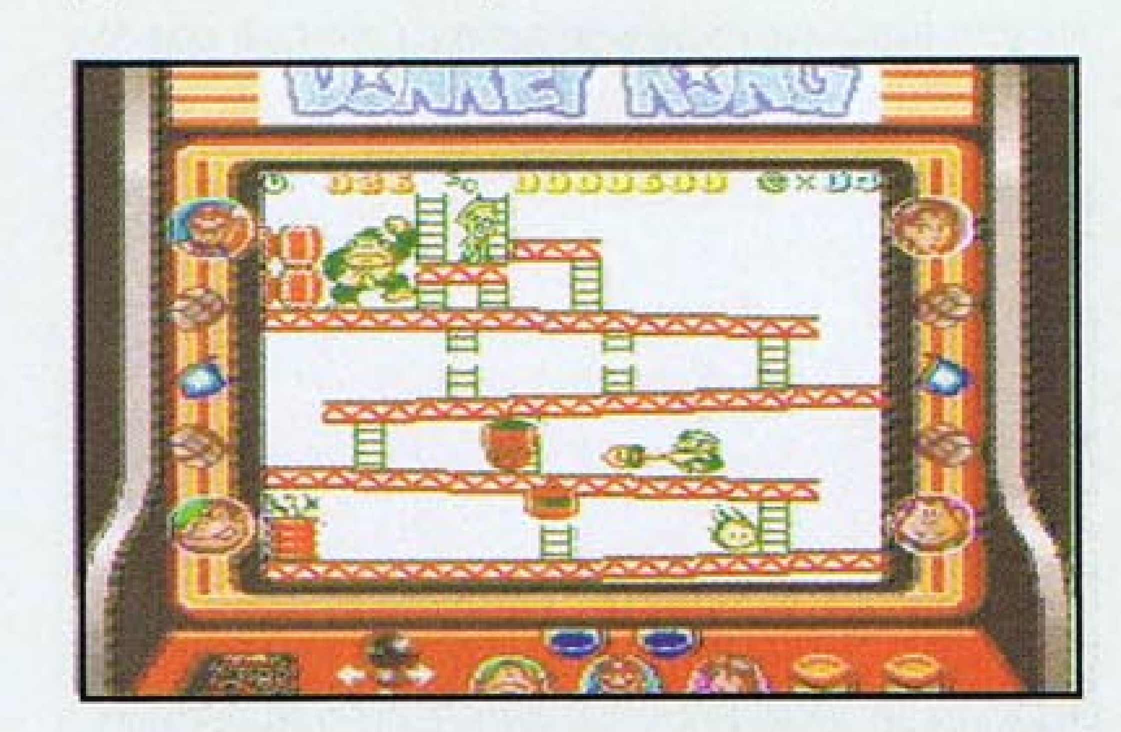


Las apariencias engañan. *Sí, parece que uno se conforma con llegar al mono, pero tendréis que sufrir para conseguirlo. Tanto en Super Game Boy como en la portátil.*

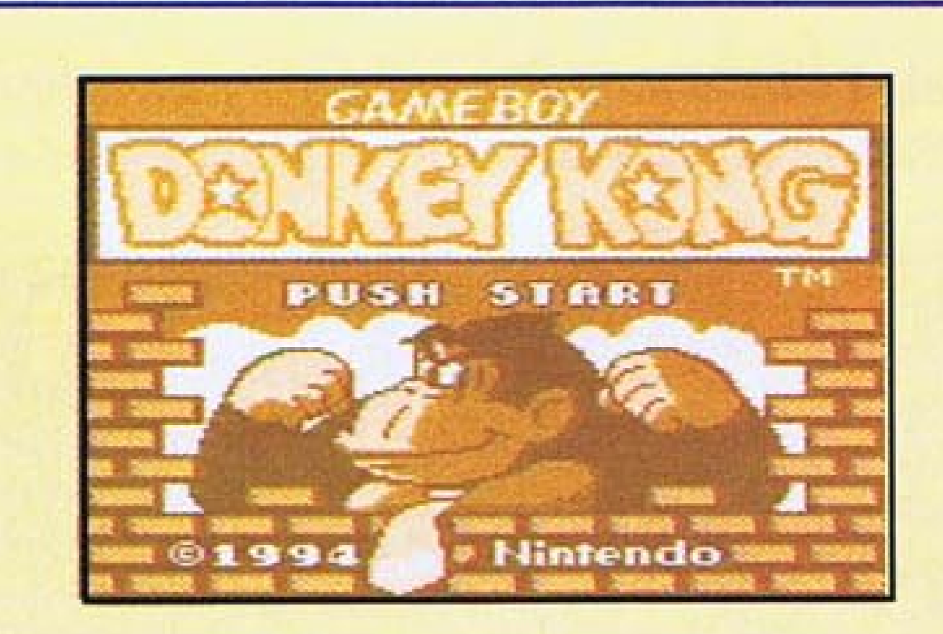
Empieza la revolución «Made in Nintendo»

Un artilugio del calibre de Super Game Boy no podía deja pasar el tiempo sin contar entre sus títulos con una estrella **protagonizada por Mario**. Lo que muy pocos podían imaginar es que el debú del bigotes de Nintendo fuera a materializarse sobre una de sus primeras y más generosas aventuras: **Donkey Kong**, uno de los títulos con más "pedigree" que os podáis echar a la portátil y que, gracias a la maniobra, acaba de convertirse en el **segundo cartucho especialmente programado para SGB** (el primero fue Tetris 2).

A partir del mes que viene podréis ayudar de nuevo a Mario a **rescatar a la bella Pauline de las garras de Donkey Kong** (¿dónde has dejado a la princesa Toadstool, picarón?), esquivar los objetos que os lance el pérfido gorila y perseguirle a través de **diez fases** utilizando cualquier tipo de artimaña: desde el machacante **martillo hasta escaleras o incluso cubos de basura**. Y todo con hasta **256 colores** simultáneos en pantalla, y la posibilidad de salvar tres partidas distintas. Será el retorno de un clásico por la puerta grande, no lo dudéis, **tan grande como Super Game Boy**.



Una pantalla muy conocida. *Tiene varios años y mucha solera, pero seguro que volverá a causar el mismo furor.*



Una cuestión de colores

Donkey Kong (al que por ahí llaman 94) se despachará agusto en el tema colorista: no sólo dará sopas con onda a Tetris 2, sino que además lucirá un ***espectacular marco*** *idéntico al de la recreativa. Ambos rasgos se perderán en Game Boy, pero será lo único: la diversión por encima de todo, ya sabéis.*



KNIGHTS OF THE ROUND

• Capcom • Super Nintendo • Beat-'em Up • 16 Megas • Septiembre •



Sin abultados cambios. *Los estilistas de la línea FF están de enhorabuena. Capcom piensa aprovechar el filón aunque sea tirando de las habilidades del Rey Arturo.*



Ayudas bestiales. *Si conseguís abatir a su dueño, podréis domesticar al caballejo y serviros de sus "poderes".*



Espectáculo sin límites. *La acción se recrudecerá cuando os enfrentéis a un jefe final. Habrá marcha para rato.*



Y Capcom se empeñó en que todos lucharan

Knights of the round será fruto de la **especialización de Capcom**. Ya sabéis, la lucha y los scrolles de golpes. A partir de la línea Final Fight, este **arcade medieval** nos trasladará a los tiempos de la Bretaña de Arturo y Merlín con el objetivo de ayudar a tres caballeros a devolver la paz y unidad al reino. Serán 7 **fases**, compuestas de innumerables stages, las que animen a **dos espadachines** a gozar de los paisajes bucólicos y llenos de color, y a eliminar a otras tantas armaduras y bufones.

Las habilidades de Lancelot, Perceval y el Rey Arthur pasarán esta vez de puños fuera para quedarse con **espadas, lanzas** y hasta magia de esa que quita energía. Aunque con **distinto poder**, **dos de los tres caballeros** deberán zurrar a los malos, hacerse con unos cuantos tesoros y de paso aumentar sus puntos de experiencia a base de pillar iconos muy expresivos.

Y si el argumento promete acción, no veais lo que sugerirá la tecnica. Los enormes personajes se moverán fantásticamente, los escenarios asegurarán colorido, una gran fotografía y toda la capacidad de Capcom para hacer estas cosas.

Qué bueno es ser héroe...

Serán tres y se llamarán ***Arturo, Lancelot y Percival****. Podrían luchar codo con codo pero nos tendremos que conformar con* ***dos codos simultáneos****. Así que fijaos: Arturo será el más* ***compensado****, Lancelot irá de* ***rápido*** *por la vida y Percival acumulará* ***fuerza y lentitud****. Y si elegís uno que no os convence, tranquilos, cuando casque un par de veces podréis "retirarle".*



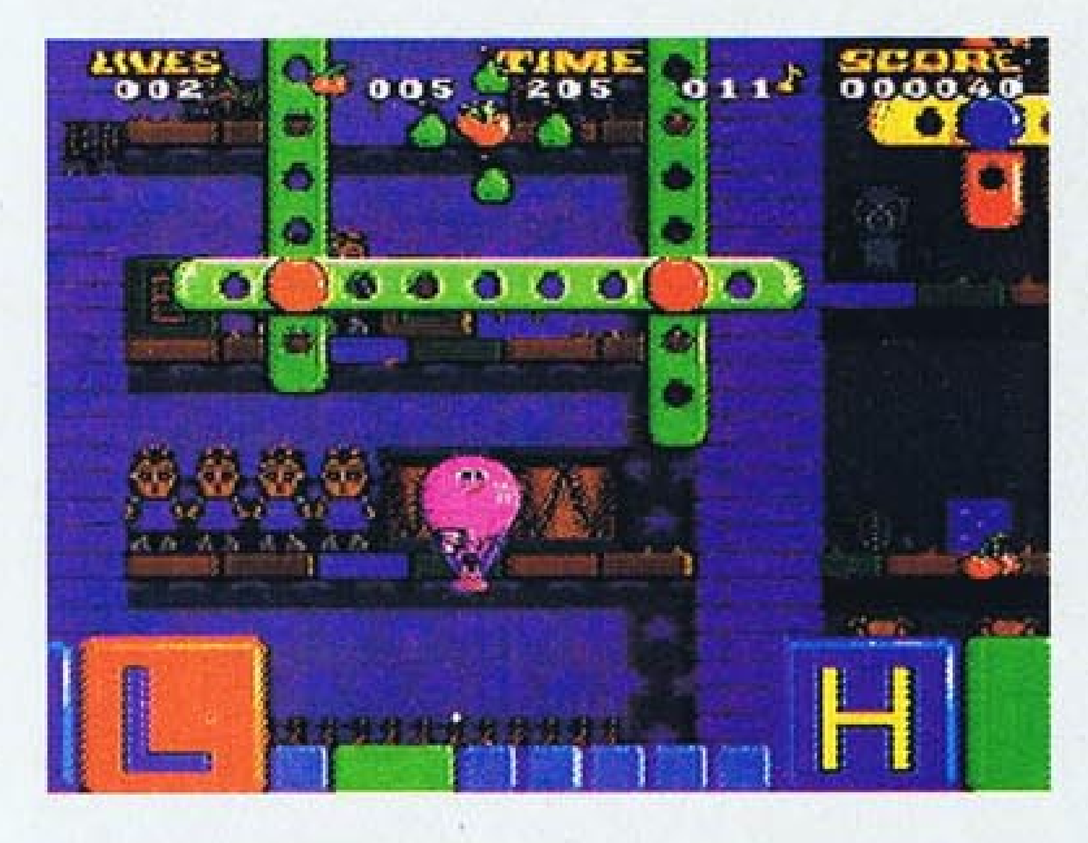
JELLY

• Ocean • Super Nintendo •



Vamos a hablaros de como un simpático cartucho se aprovecha hasta el final de la última técnica en cambio de personalidad. Se llama algo así como Morphing, y tiene cada vez más adeptos.

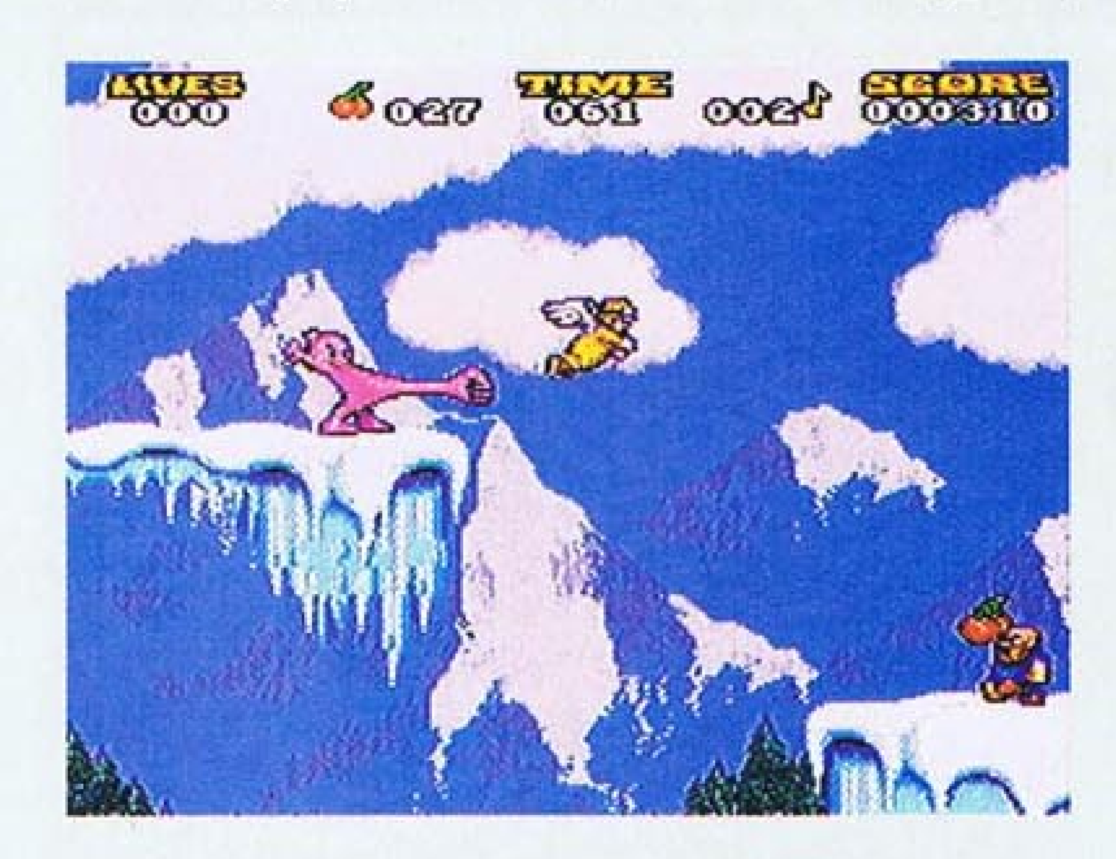




Soy un globo, madre. *Y por siete segundos podré ascender hasta donde yo quiera. Así accederé a otro ítem transformer.*



Un extraño apéndice. *Alucinad con el tipo de arma que le han colocado al colega: un tercer brazo moldeable.*



Angelitos negros. *Original 100% en enemigos, a nadie se le ocurriría pegar un golpetazo a unos dulces ángeles.*



La pieza. *Busca, encuentra, localiza la salida, repite en los demás niveles y cárgate al enemigo. Te dará un juguete.*

El "Morphing moda a paso

Si las estáticas mascotas de hace un tiempo levantaran la cabeza, se encontrarían con que el **personaje de hoy no sólo es más dinámico** sino que además se **transforma en multitud de cosas**. El adelanto no es bárbaro, vale, pero cuando el **espectáculo transformista** se combina alegremente con una tupida estela de plataformas, músicas agradables y buen ritmo, el tema se pone más interesante. Algo así sucederá en **Jelly Boy**, un producto de **Electronic Arts** que en breve tendréis en la calle.

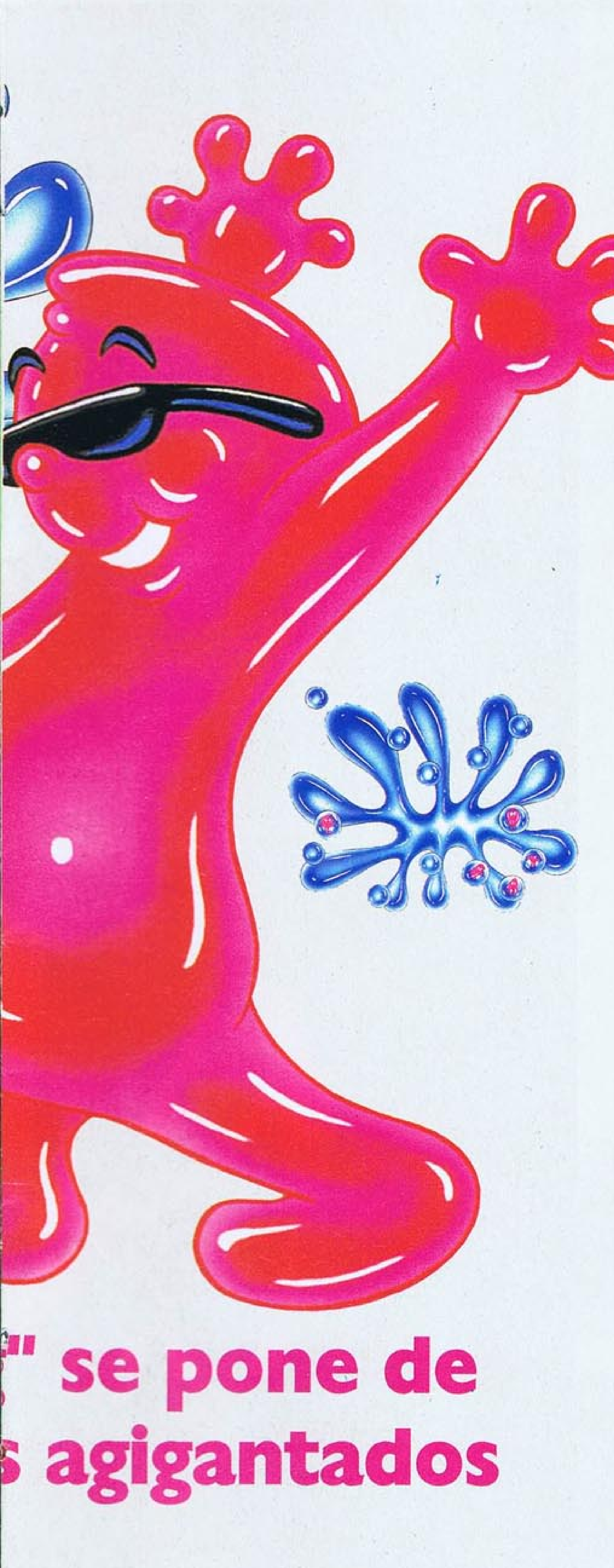
La aventura del **chico de gelatina** se desarrollará en una inmensa **fábrica de juguetes**. Nuestra **gota rosa/morada** de piernas y 3 brazos deberá hacer lo imposible por escapar de allí, no sin antes pagar el tributo exigido por el dueño de turno, un tal Mr. Swirley. Sus deseos pasan por entregarle **seis juguetes** que se esconden en otros tantos mundos. Pero olvidaos de que la cosa sea tan fácil. **Cada mundo estará compuesto a su vez de 8 fases** y en todas ellas tendréis que **buscar/encontrar una pieza de puzzle**. El rompecabezas completo os dejará enfrentaros con un **gran enemigo que custodia el objeto vital**. Vamos, lo que se dice un intrépido camino.

Para acrecentar los ánimos, que quizá estén un pelín bajos tras tantas dificultades, Jelly contará



BOY

• Plataformas • 8 Megas • Septiembre •





¡Qué majete! *Un héroe gordinflón en un mundo gordinflón. No se puede pedir más, ni siquiera más jugabilidad.*



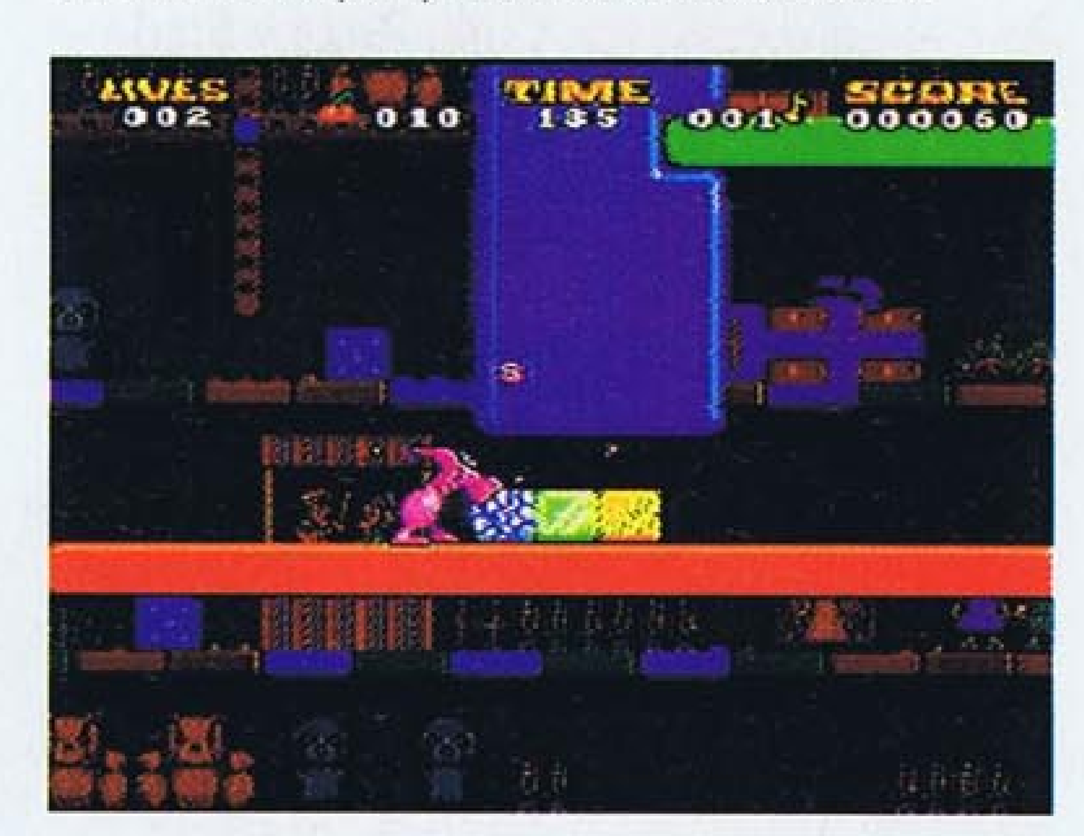
Los mundos de Jelly. *Antes de penetrar en cada nivel, tendréis una visión como ésta. Y habrá 6 enormes mundos.*



¡Te he pillao! *Los iconos de transformación suelen estar escondidos en cualquier parte. Ahí tenéis uno, botellero.*



Variadito sí que será. *Buena nota para la escenografía, que se ha ido incluso al cielo a filmar decorados.*



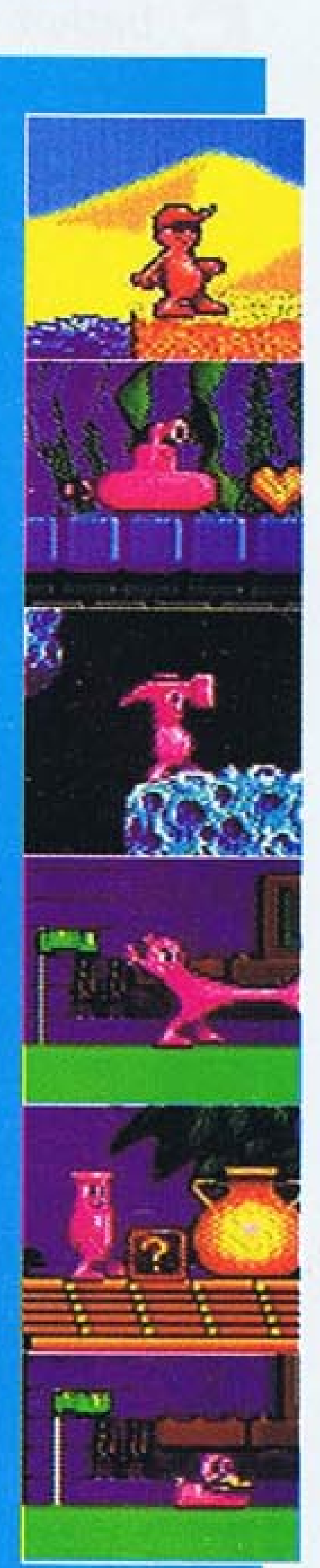
Rómpete el coco, no el dedo. *En Jelly Boy tendréis que pensar más de la cuenta, pero no perderos en mil disparos.*

" se pone de s agigantados

con un **moldeable cuerpecillo** que será capaz de transformar hasta en **27 objetos diferentes**. Encontraréis los ítems transformadores -sin ellos os será imposible la mutación-, camuflados bajo **bloques sorpresa**, y podréis utilizarlos si antes le dais un golpecito al envoltorio con vuestro **puño/estómago**. Algunos ejemplos: **submarino, martillo, globo, cañón, monopatín, botella, ladrillo...** Un buen montón de **"morphings"** que Jelly deberá aprovechar para atravesar determinadas zonas mientras echa un ojo al **tiempo que le queda de transformación**. Que nada es gratis. Hablando de gratis, el **juego sale en septiembre**, así que ya podéis ir ahorrando para haceros con este **moldeable chavalín**.

Milagros made in "Morphing"

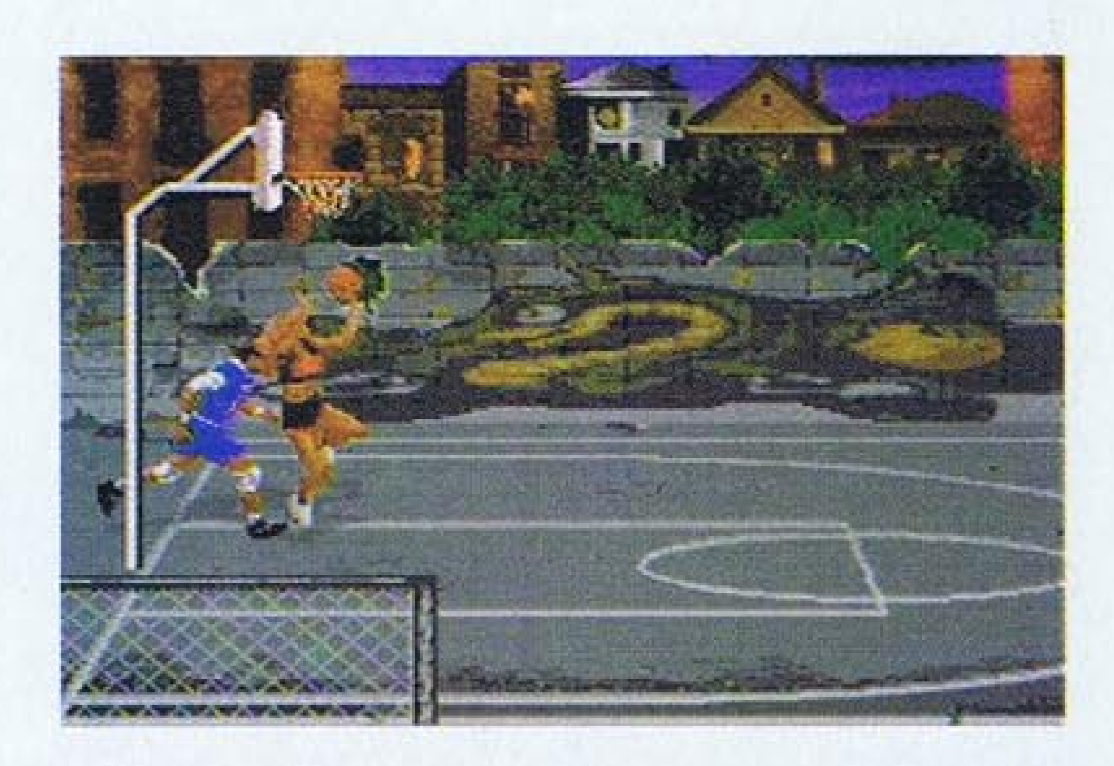
Los puristas del "computer" se estarán acordando de nosotros. Vale, ya sabemos que **esto no es morphing puro**, que no tiene nada que ver con los rostros cambiantes del video de Jackson, ni con el anuncio del último Chrysler o de la **cerveza Estrella Damn**, que es **más simple y, si queréis, algo más precario**. Pero, caray, es que nos gusta el nombrecito, además, echad un ojo a las **transformaciones de Jelly** y decidnos si hay o no parecido, si la esencia es la misma, si lo veis original y, en pocas palabras, **si os encanta tanto como a nosotros**. No es magia, pero vale la pena verlo.



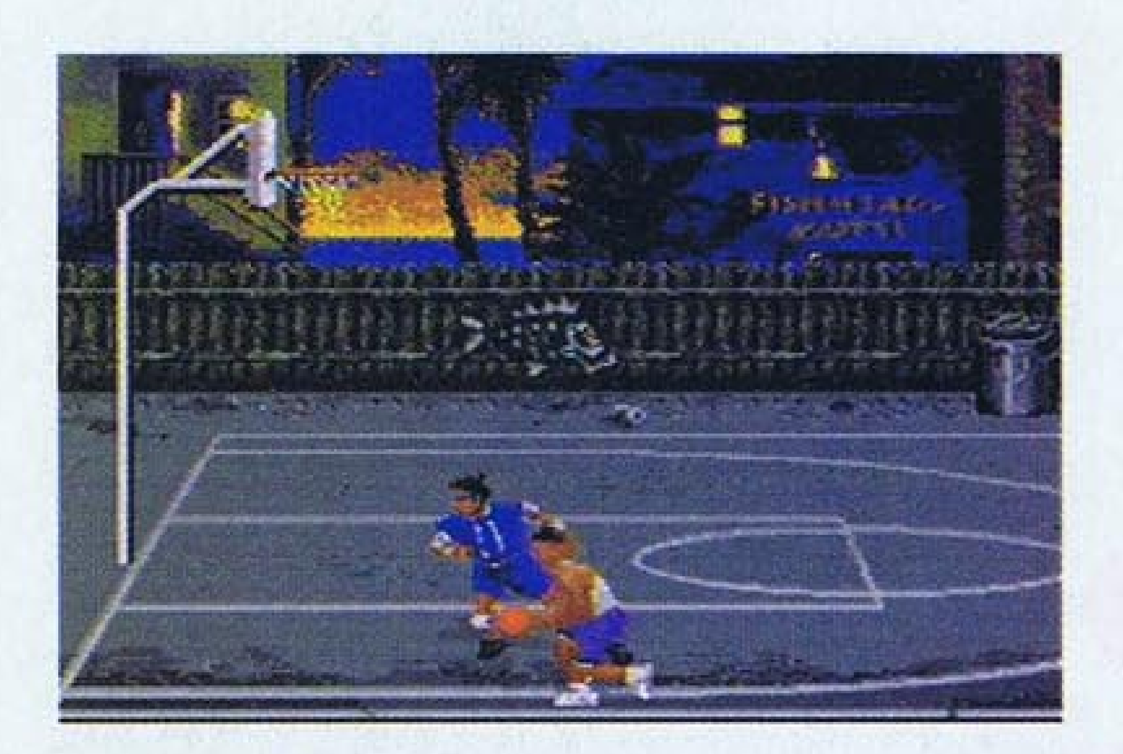


JAM

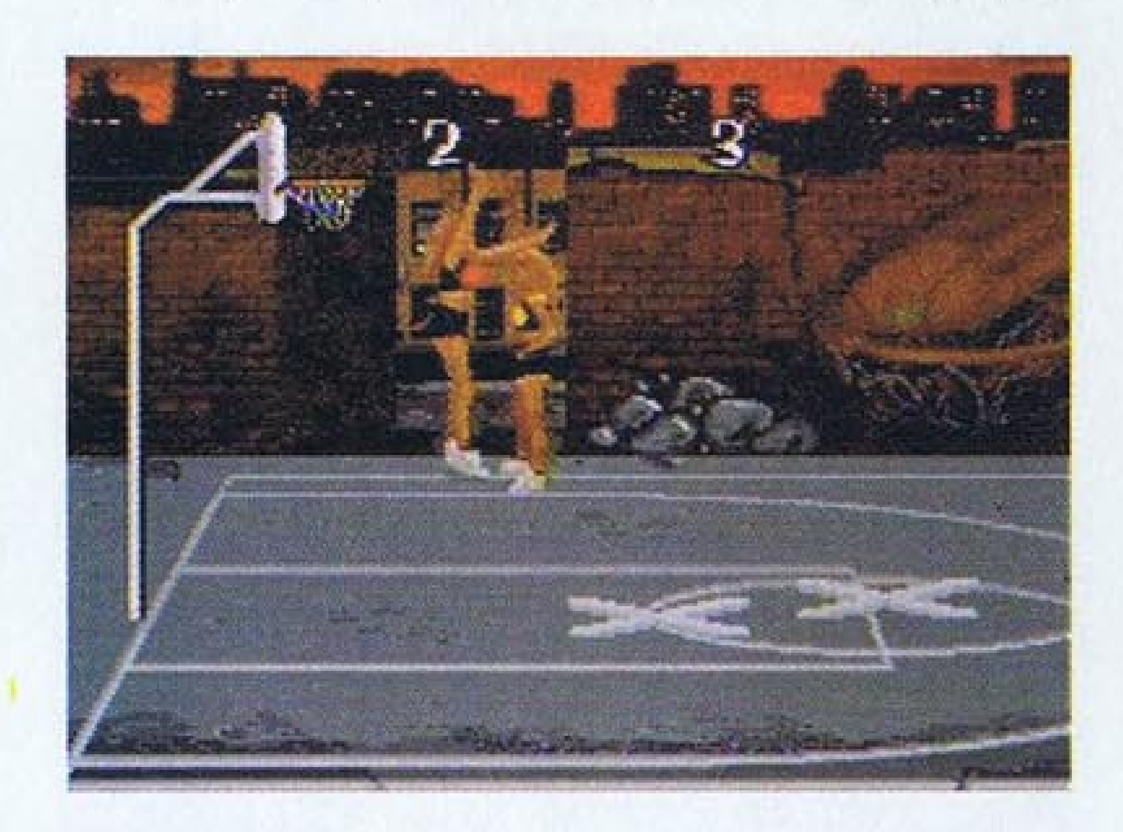
• Virgin • Super Nintendo • Basket •



***Acoso y derribo**. En el uno contra uno de Jammit se oirán más que palabras y se verán más que cariños. Hasta golpes.*



***3 escenarios**. Los combates de basket se abastecerán de tres decorados (más uno en la final) a cada cual más yankee.*



***In 2 it**. En esta modalidad de juego sólo puntirán las canastas que logréis desde las cruces. Ah! Y hay faltas personales.*



***Así no se sale**. En el estilo "Smash Only" sólo os servirán los mates, pero a ver quién es el guapo que los cuela todos.*

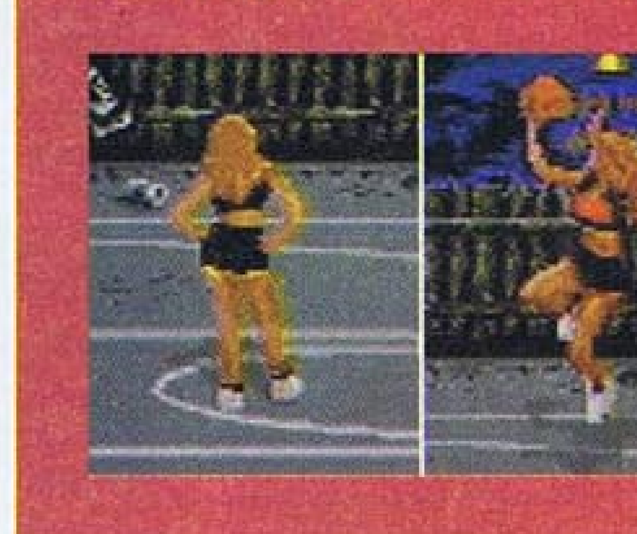
El **basket sin reglas** ya se ha colado en la Super de la misma manera que los Adidas Street Ball o la competición Converse arrasan en nuestro país. Lo presagiamos en NBA Jam, lo revisamos en Barkley: Shut Up & Jam! y lo degustaremos, en breve, sobre **Jammit**, una cosita plagada de **técnica "made in Virgin"** que promete sorpresas y muchas "malas artes".

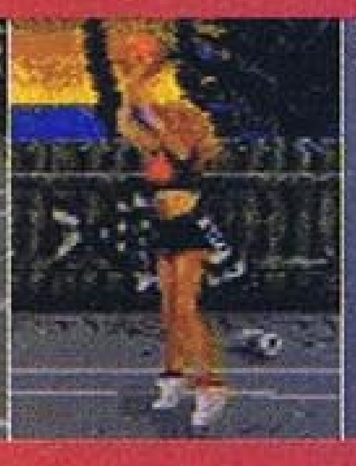
Los protagonistas de nuestro deporte callejero llevarán nombres como **Chill, Roxy y Slade**, y pintas bastante conflictivas. Los tres se partirán la cara sobre **tres campos** de similar factura: **una sóla canasta** y diferente decoración digitalizada. Y por si aún no lo imagináis, la cosa irá de **dominar el balón**, marcar los pasos, moverse convenientemente y lanzar a canasta, previos rezos a la Virgen. Por lo complicado.

Jammit tendrá **8 modos de juego**. Serán, con

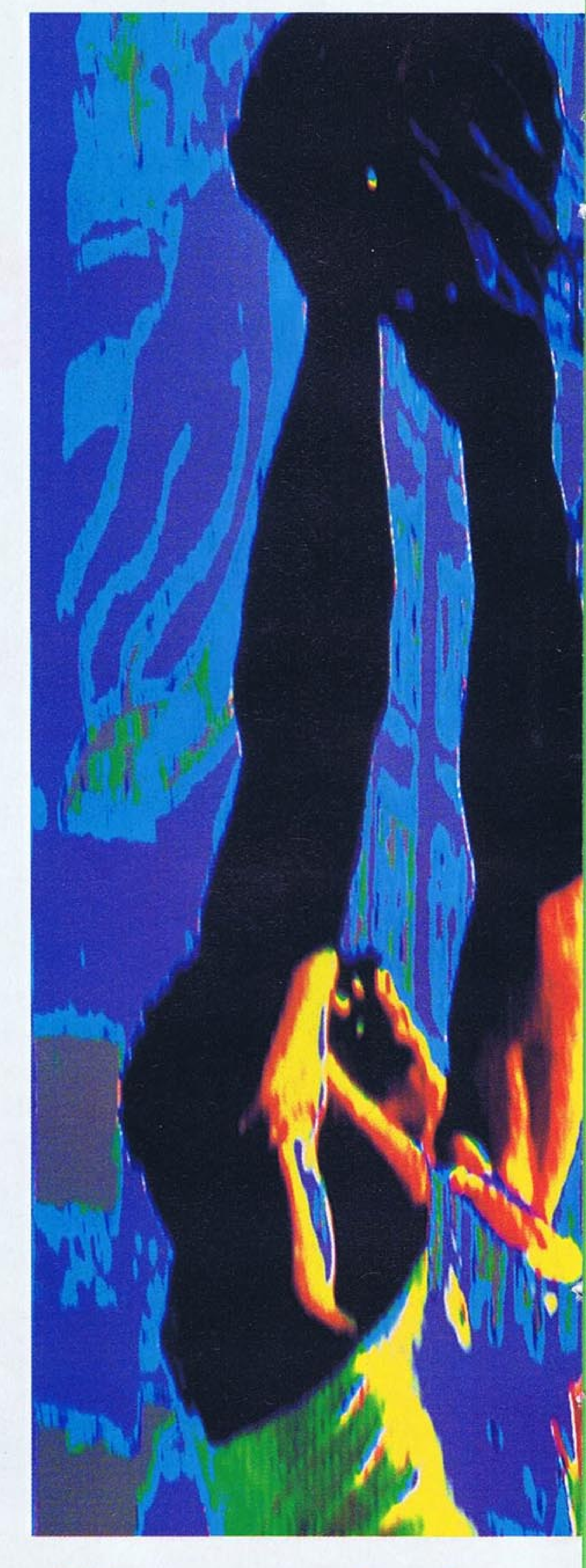
¿Han visto ustedes qué deportistas?

*Jammit pondrá a vuestra disposición **tres "macarrónicos" jugadores, más uno** que se dice el jefe y veréis en el último de los juegos. Lo que tenéis delante se llama **Roxy**, goza de buenos movimientos y tiene una pinta bárbara. Está en primer plano porque es el mejor ejemplo de la **técnica y estilo** que encantan a Virgin. Y porque alegra la vista, qué caray. El resto de los muchachos también os encantará... por sus ropajes.*









¿De verdad te
como para j



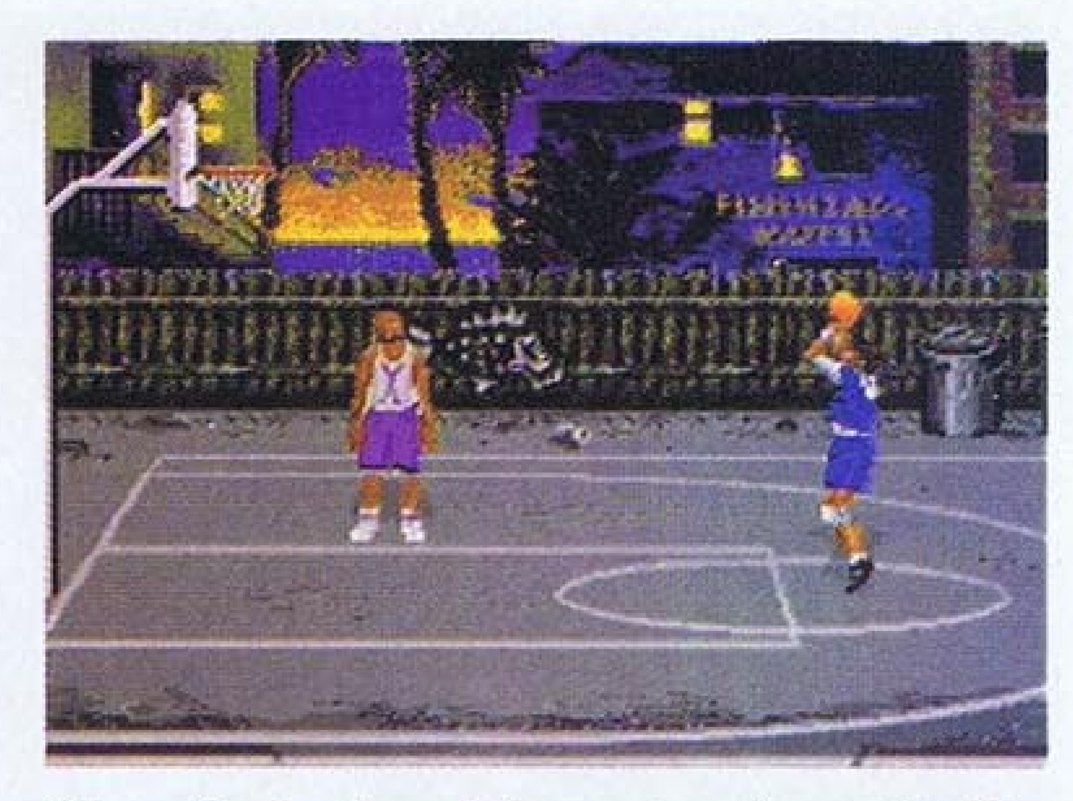
MIT

• 16 Megas • Septiembre •



crees tan duro ugar a esto?

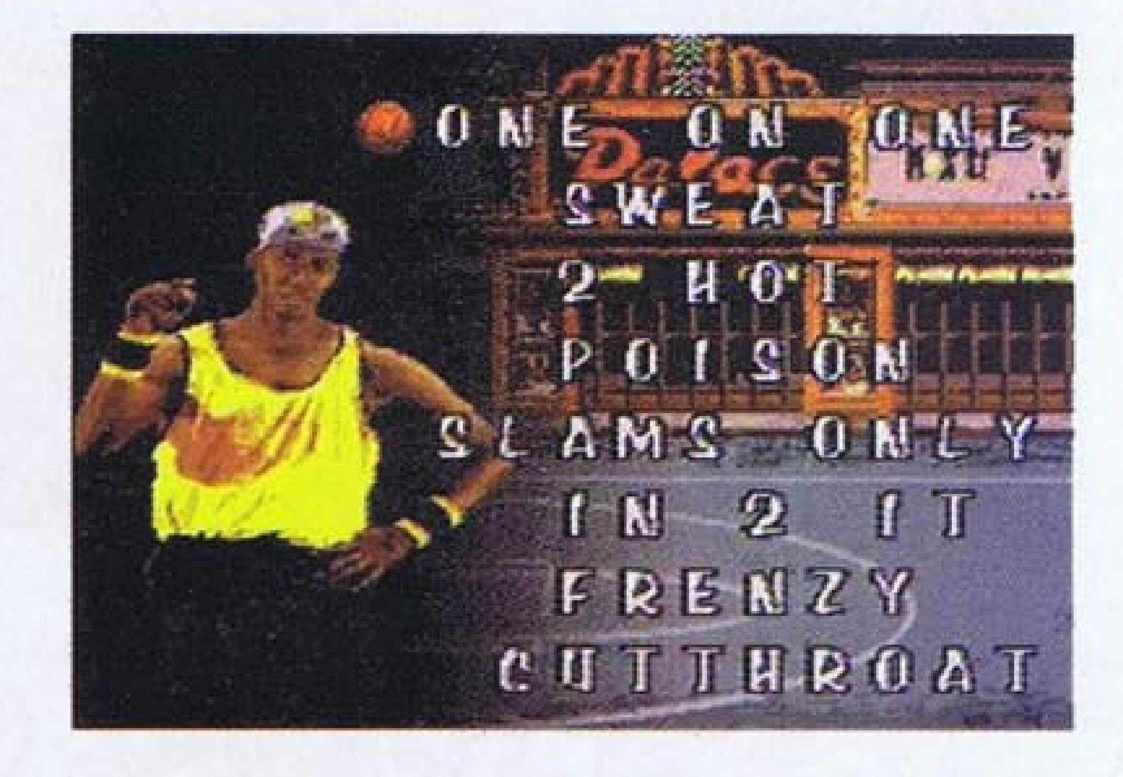
La línea más dura del basket vuelve a nuestras páginas, esta vez de la mano de Virgin. Jammit será otro gran exponente de la fiebre callejera de la canasta que últimamente nos invade.



Otro más otro. *Los empujones se pagarán caro. Una falta mal hecha y dos tiros libres para el rival.*



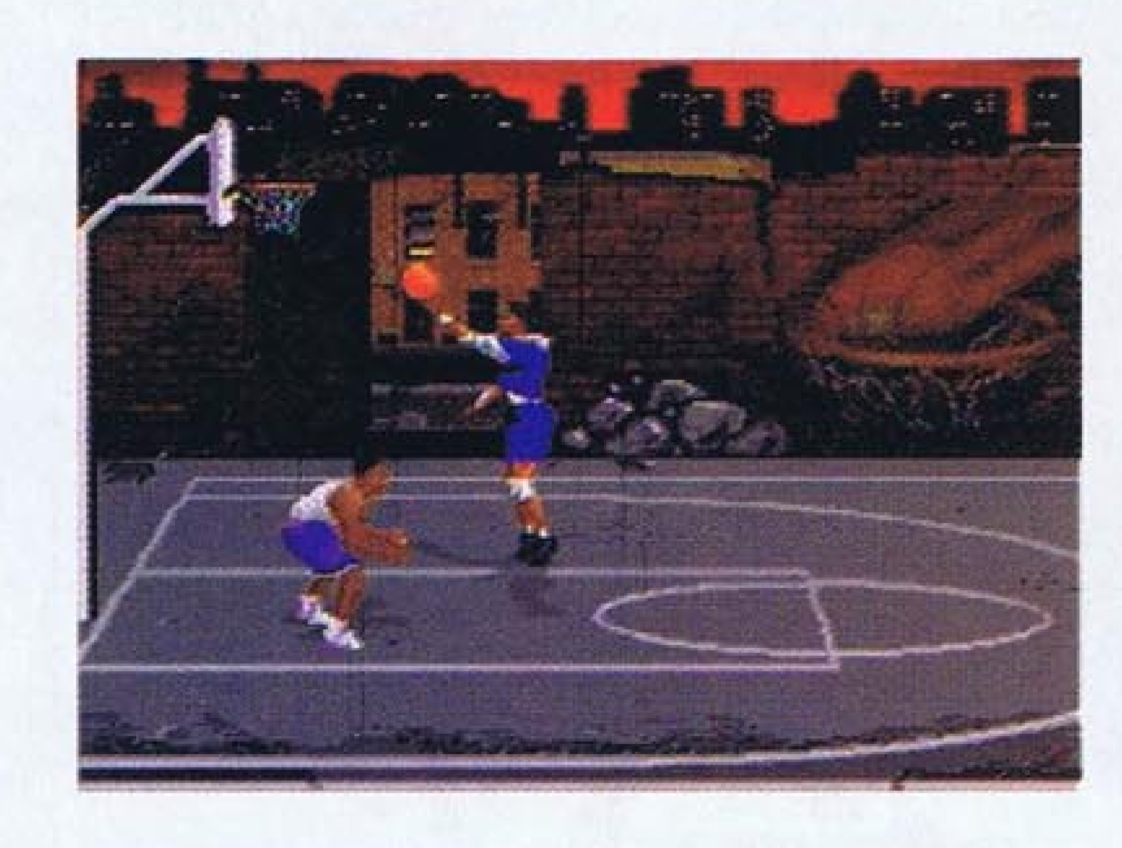
Todos al suelo. *El comportamiento de los chicos del Bronx será casi siempre enérgico, con o sin faltas personales.*



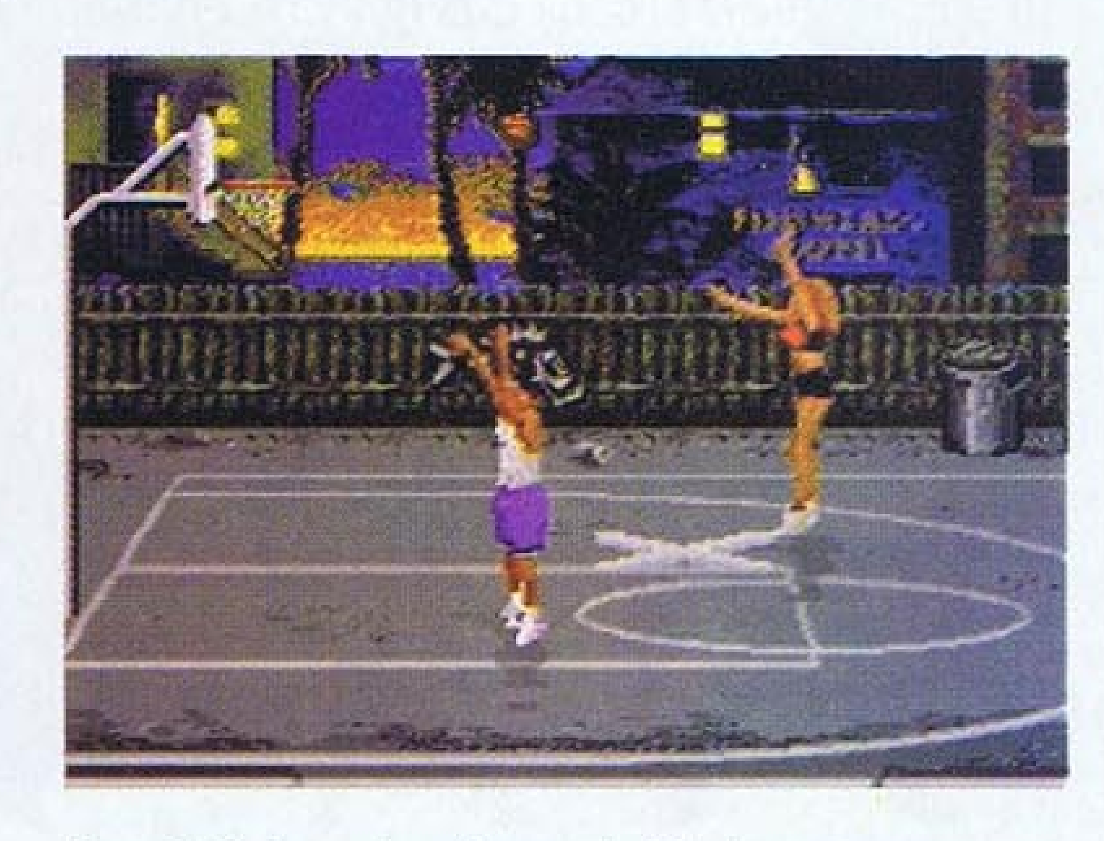
8 juegos 8. *Ya sabéis, si vais por libre tendréis que ganarlos todos para enfrentaros al súper jefe, en otro escenario.*

su nombrecito en inglés: 1 on 1, Sweat, 2 Hot, Poison, Slams Only, In 2 it, Frenzy y Cut-throat. En todos ellos vuestra meta será **llegar a los 21 puntos antes que el rival**, la diferencia estará en la forma de conseguirlo. Cada uno de esos estilos tendrá sus **propias normas**. En unos habrá **faltas personales**, en otros sólo puntuarán los mates, en algunos os restarán puntos si alcanzáis una puntuación... Y así hasta que los veáis todos. ¿Que cuándo? Bueno, pues dependerá de vuestra pericia o de que **contéis con un amiguete**. Si jugáis sólos, tendréis que derrotar a la máquina por orden de competiciones. Y si os decidís por los dos players, podréis deleitaros por la opción que más os guste.

El punto y final de Jammit es cuestión de técnica. Virgin ha apostado por unos **gráficos digitalizados**, enormes y de movimientos (hasta 12) realistas en la medida de lo posible. A su lado, y compitiendo en genialidad, la **música**. Un tono rítmico cargado de rap, funky y muchos gritos que todos podremos oir el mes que viene.



Movimientos reales. *Hasta 12 movimientos digitalizados podrán exhibir cada uno de los chicos-as en pista.*



Van 200$. *Antes de cada partido deberéis apostar por vuestra victoria. Cuanto más haya en juego, más duro lo tendréis.*



KING OF DRAGONS

• Capcom • Super Nintendo • Beat-´em up • 16 Megas • Septiembre •





***Colabora, que no es poco.** Repartirse el trabajo y entenderse bien será fundamental en el modo 2 jugadores.*



***Items legendarios.** Los enemigos abatidos ofrecerán a menudo valiosos objetos que recargarán la energía del jugador.*



Un juego con magia, leyenda y... acción

Cuando la mayoría de los juegos que nos llegan parecen irse al futuro, resulta que ahora se nos va a colar en la Super un cartucho de **ambientación medieval y argumento legendario**. ¿Su nombre? King of Dragons. ¿Su argumento? Una "complicada" historia en la que una pequeña aldea se verá subyugada por un terrible **dragón rojo** llamado **Gildiss**. Y ya que vamos de preguntas, ¿sus protagonistas? Un grupo muy dispar formado por un **arquero**, un **brujo**, un **guerrero**, un **clérigo** y un **enano**.

Bien, pues ya puestos que sepáis que los chicos de **Capcom** nos aliñarán este bonito argumento con un **poquito de beat-'em up** por aquí, una buena **ración de jefes** de fase por allí y, ya que hemos citado las fases, nada menos que **16 niveles** hasta llegar al enfrentamiento final con el peligrosísimo Gildiss.

La opción de **dos jugadores simultáneos** en pantalla, características de lucha distintas en cada personaje que además se verán potenciadas a medida que avancéis, y unos **gráficos muy cuidados** serán otros puntos a tener en cuenta en un **King of Dragons** que está ya a la vuelta de la esquina.



Atenta la compañía

*Ahí los tenéis todos. El enano, el arquero, el brujo, el clérigo y el guerrero. Vaya, los **5 personajes** llamados a derrotar al dragón Gildiss. No los perdáis de vista porque cada uno tendrá un estilo de lucha diferente: el **enano** dice que es **rudo**, el **arquero** se defenderá mejor en el **combate** a larga distancia... Lo mejor: **combinar sus mejores artes** en el modo simultáneo de peleas.*

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

• Sony • Super Nintendo • Beat-´em up • 8 Megas • Septiembre •



Una unión que hára temblar tu consola

El equipo perfecto se presenta ahora en la Super con la lección aprendida. Enormes gráficos, movimientos intensos y una gran jugabilidad serán sus cartas de presentación.

Battletoads y Double Dragon, dos elementos que por separado figuran entre los clásicos de acción del mundo Nintendo, se unirán en breve, y por segunda vez, en **Battletoads & Double Dragon**, un cartucho con el que pretenden asolar las Super de todo el país a base de **golpes, porrazos y patadas** por doquier.



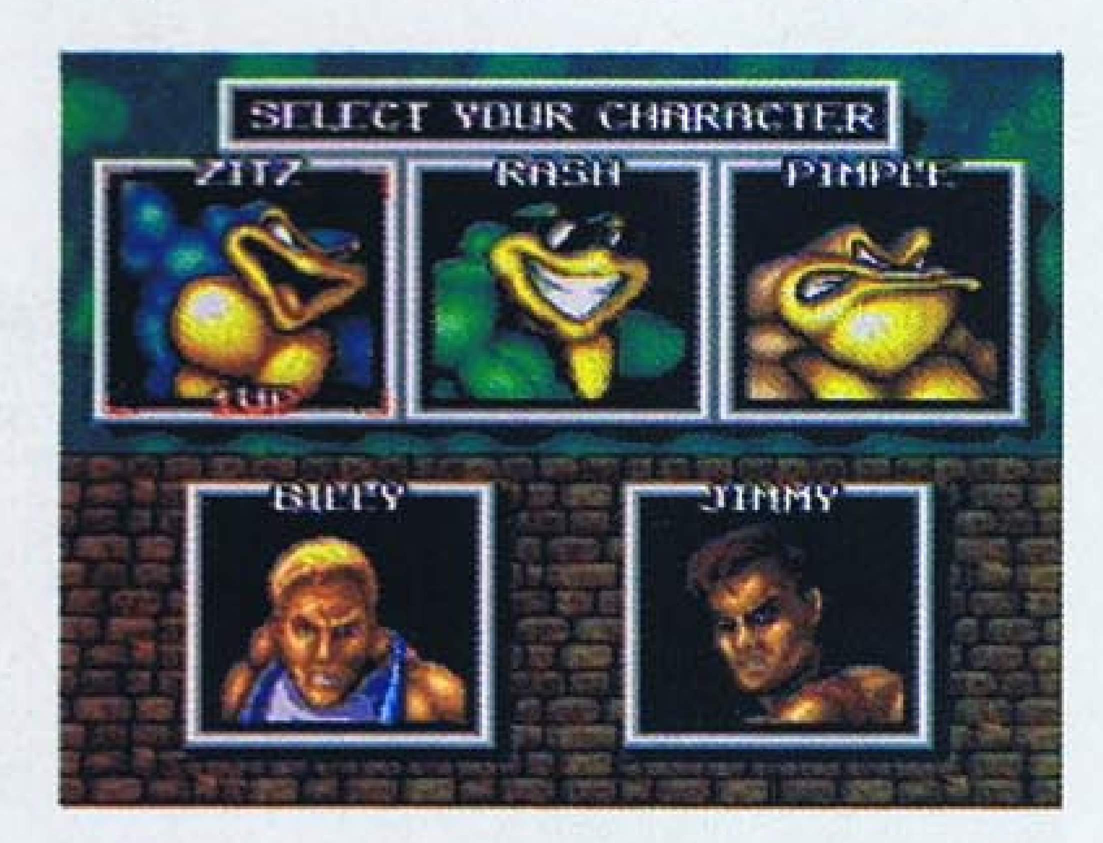
Súper golpes. *Podréis rematar a cada adversario con un súper golpe. El tamaño del puño, como para no temblar.*

Si hacéis memoria, seguro que a vuestras expertas cabezas os viene el extenso curriculum de los protagonistas. Prestad atención: versión de este mismo juego para Game Boy, tres partes de Double Dragon para GB y NES, Super Double Dragon para SNES, Battletoads para N.E.S. y Game Boy, y Battletoads in Battlemaniacs para 16 bits. Con unos antecedentes así os podéis hacer una idea de lo que será la unión de semejantes personajes: un **beat-'em up** de desarrollo **horizontal y siete fases** en el que podréis elegir a las tres tortugas mutantes (Zitz, Pimple y Rash) o a los hermanos Billy y Jimmy Lee para jugar (habrá opción de dos jugadores simultáneos). El único inconveniente para que la "boda" tenga un final feliz será que sus respectivos enemigos no querrán perderse la fiesta y también estarán presentes en el juego, con lo cual la cosa se presentará calentita.



No podían faltar. *Efectivamente, un beat-'em up sin jefes finales no sería lo mismo. En éste no sólo estarán presentes, sino que además serán muy, muy difíciles de superar.*





El que más rabia os dé. *Con estos cinco protagonistas la palabra miedo dejará de existir en vuestro vocabulario.*



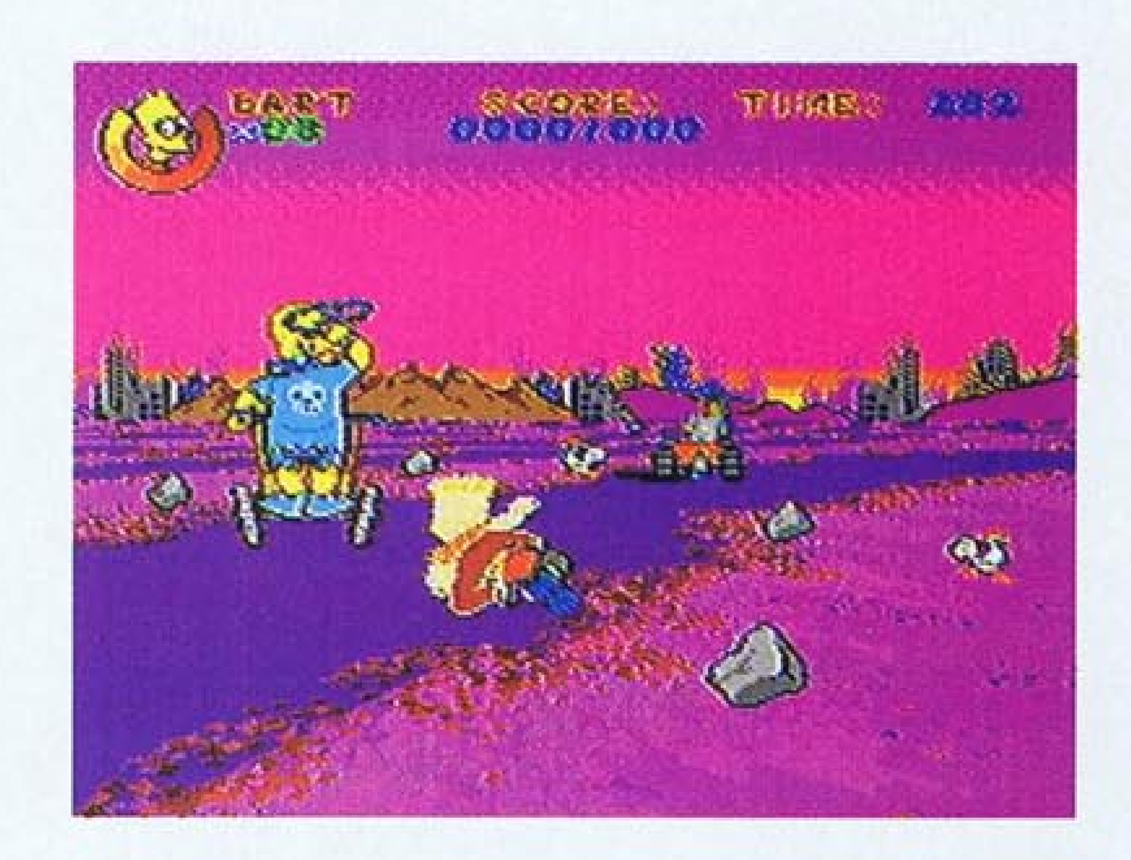
Dentro y fuera de la nave. *Y cuando os canséis de tanto golpe, qué mejor que pegar unos tiritos a la nave rival.*



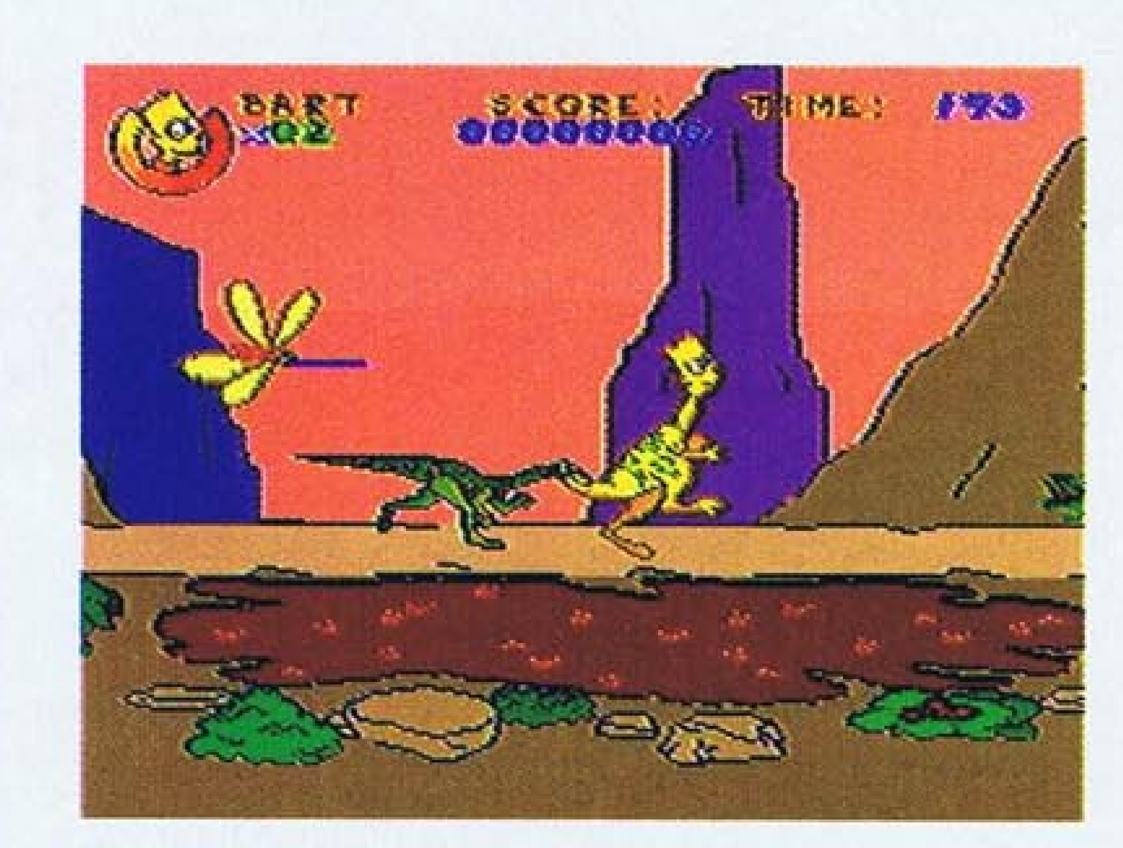


VIRTUAL

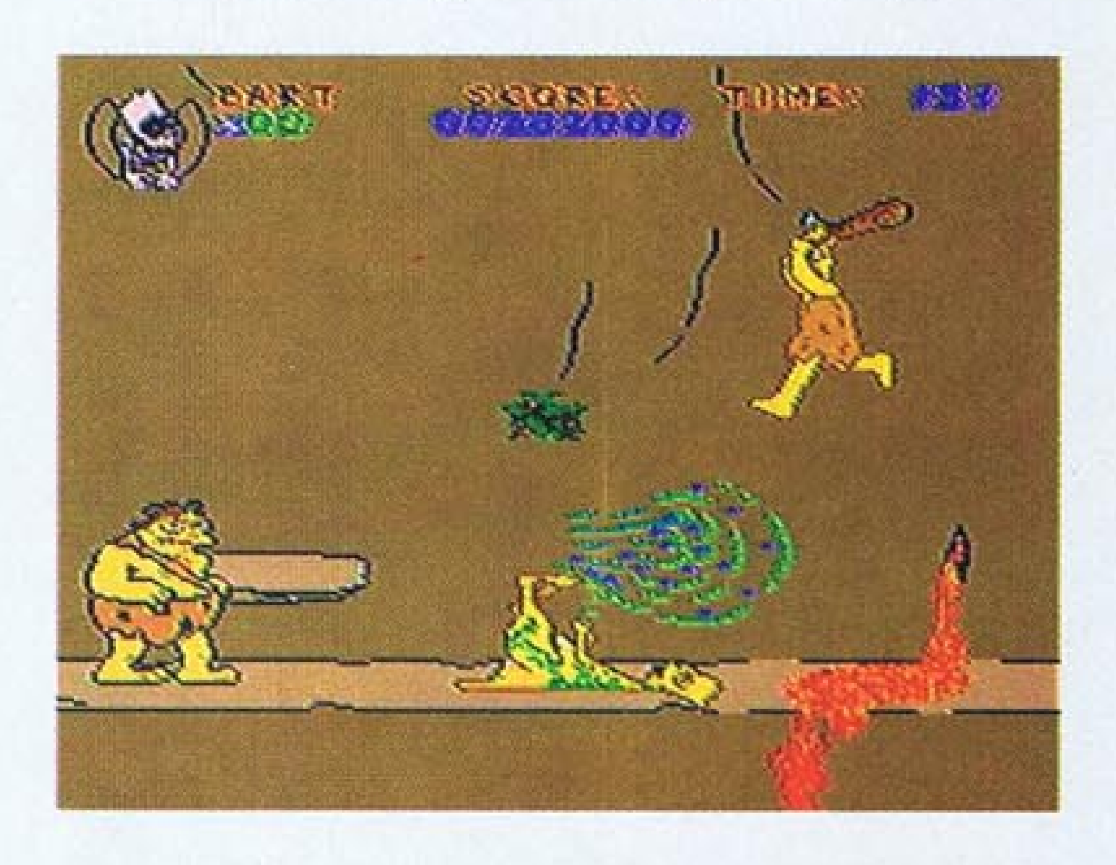
• Acclaim • Super Nintendo •



***Motorizado y peligroso**. En la fase postnuclear, Bart conducirá un trasto sumergido en modo 7 y bien armado.*



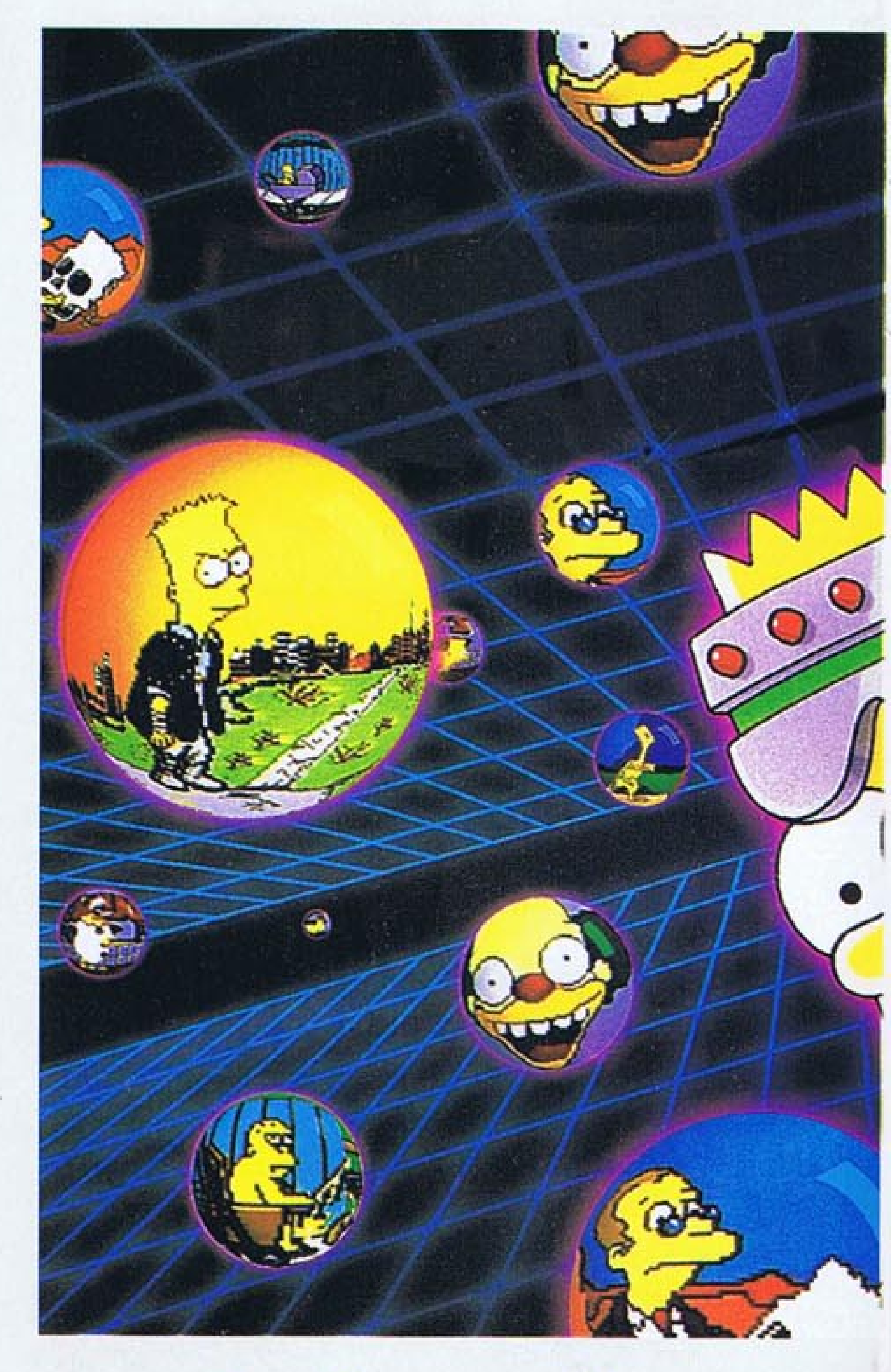
***Restos de Jurassic**. De larga cabeza y moldeable cola, el aspecto de Bartosaurus será como para echarse a reir.*



***Los cavernícolas**. ¡Pero qué brutos son estos señores! Desde luego, hay que ver lo que ha evolucionado el hombre.*



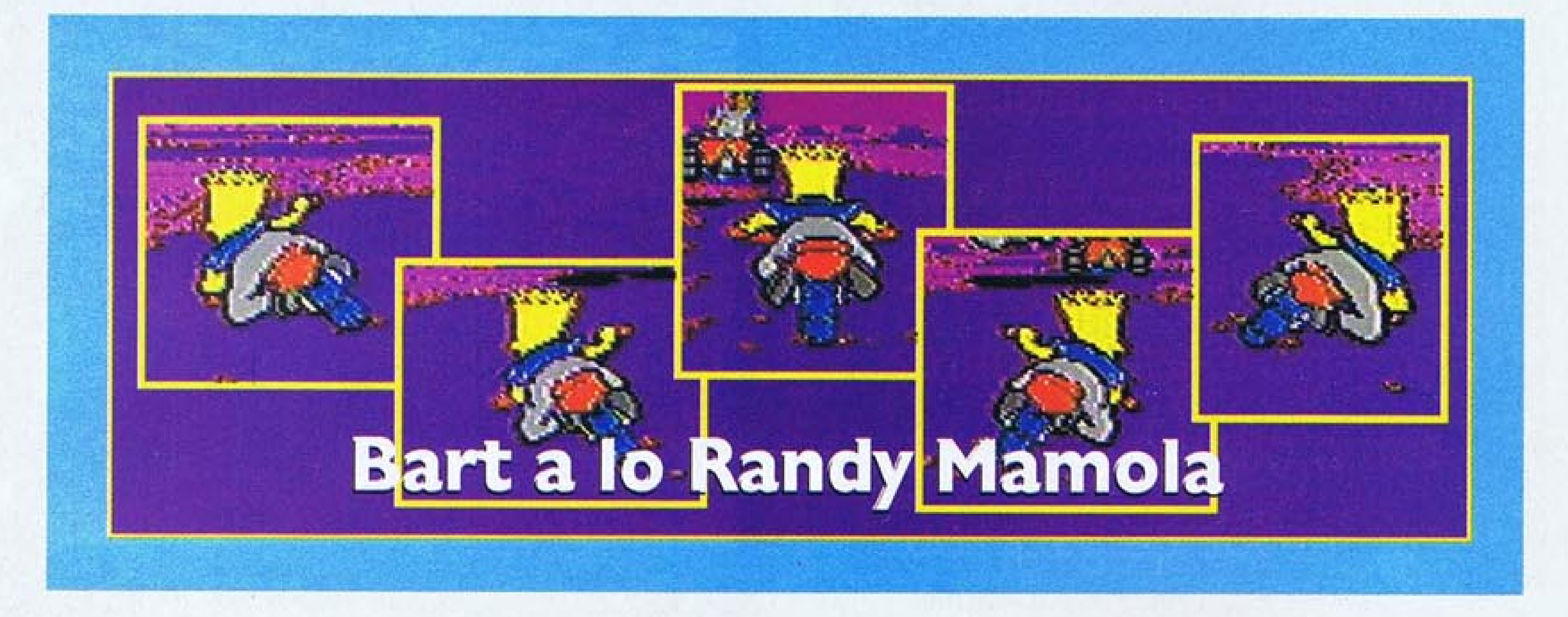
***Porky Bart**. Transformado en cerdo, 4 patas y muchos brincos, Bart deberá salvar a sus congéneres del matadero.*



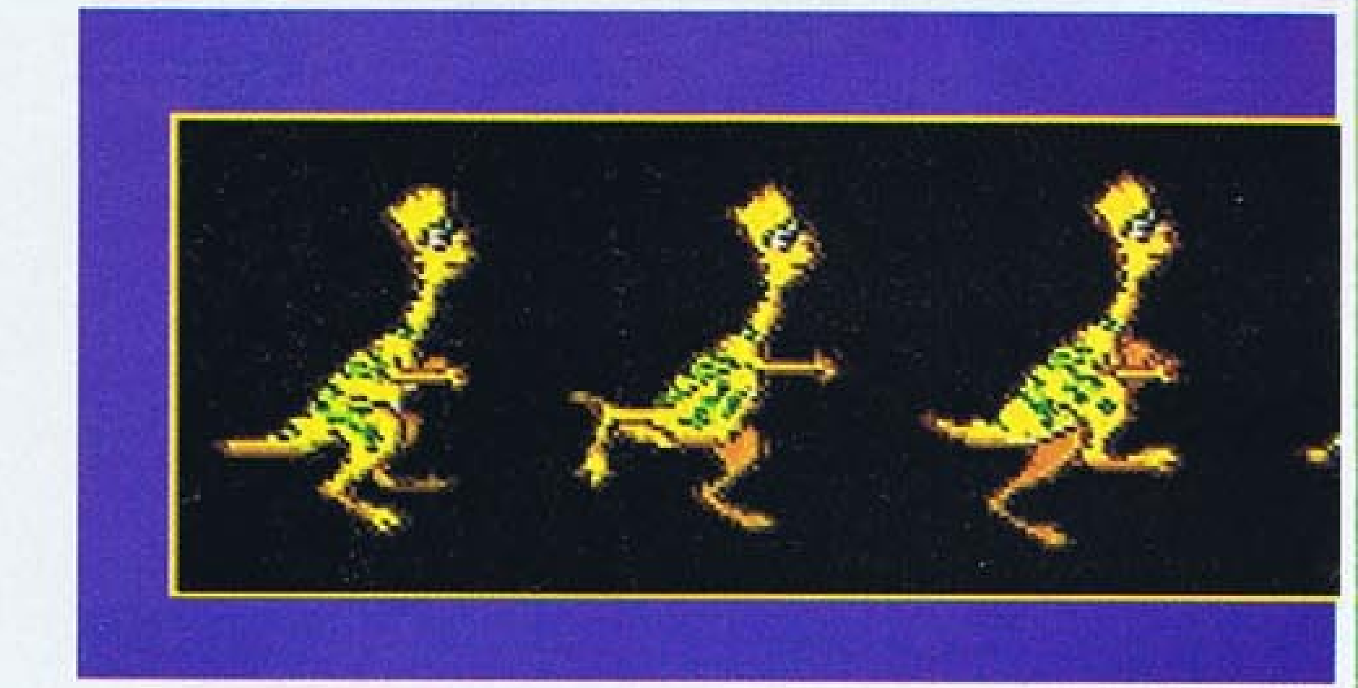
Así serán las Bart Simpson

Con la Pesadilla de Bart Acclaim dio un salto importante hacia la **paranoia y la mejor de las decadencias**. Disfrazó al moderno chavalín de un millón de personajes, le obligó a volar, saltar, surcar cielos radioactivos y hasta dejó que las ruedas de un autobús le pusieran firme. En la misma **onda "kistch"**, sólo que con algunos megas más, hace su aparación el **Simpson virtual**. Gamberradas de colegio por medio, genios frustrados y mucha pasión por la técnica, esta nueva pasada de Acclaim recuperará la **fórmula multifase** tipo Bart y las otras historias que tanto nos han conmovido.

El nuevo engendro Simpson se compondrá de **seis fases** de radicalizado planteamiento. **Originales y agresivas** mostrarán a un Bart convertido en **tiranosaurio, motorista aguerrido, cerdo** -no penséis mal-, **bebé o alocado bañista**. Y una vez metido en el papel, deberá cumplir un objetivo por cada una de esas barbas. En **Jurassic Bart**, por ejemplo, tendrá que ser capaz de sobrevivir a la edad del hielo; en **Doomsday Bart** estará obligado a ganar una carrera motorizada y violenta; en **Pork Factory**, Bart Pig se las verá y deseará para rescatar a la raza cerda del matadero; en **Virtual Class Picture** deberá machacar a los chavales de la escuela a base de tomates y huevos; en **Baby Bart,** nuestro bebe favorito brincará de rama en rama hasta dar con un chicle



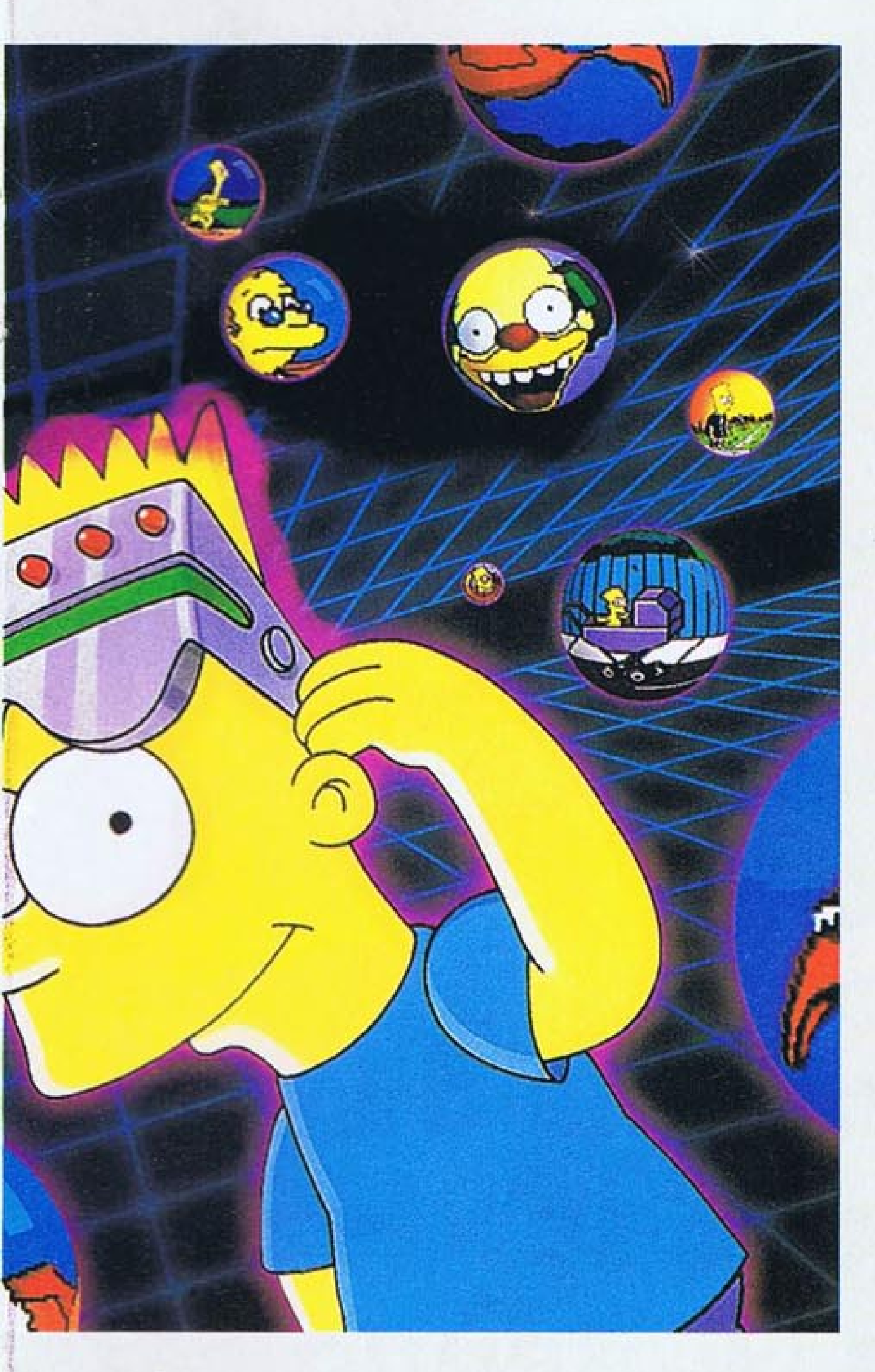
Bart a lo Randy Mamola



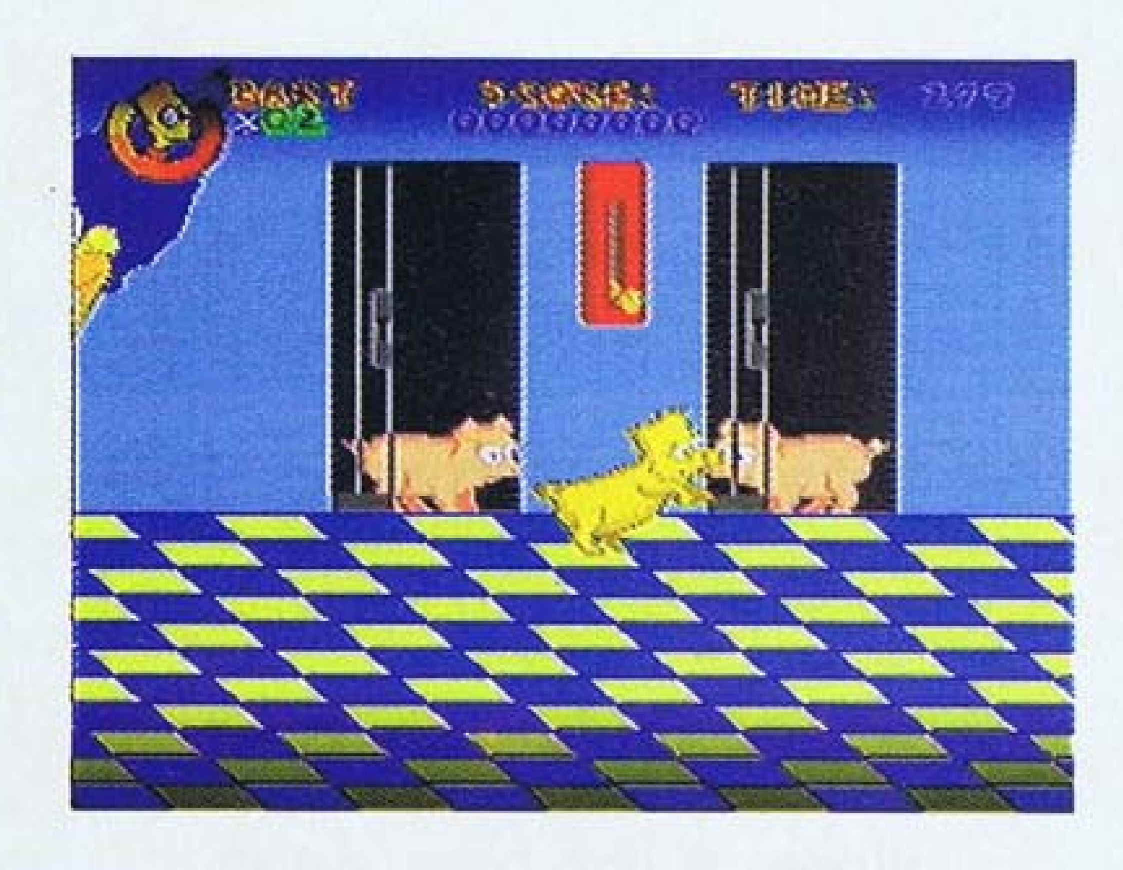


BART

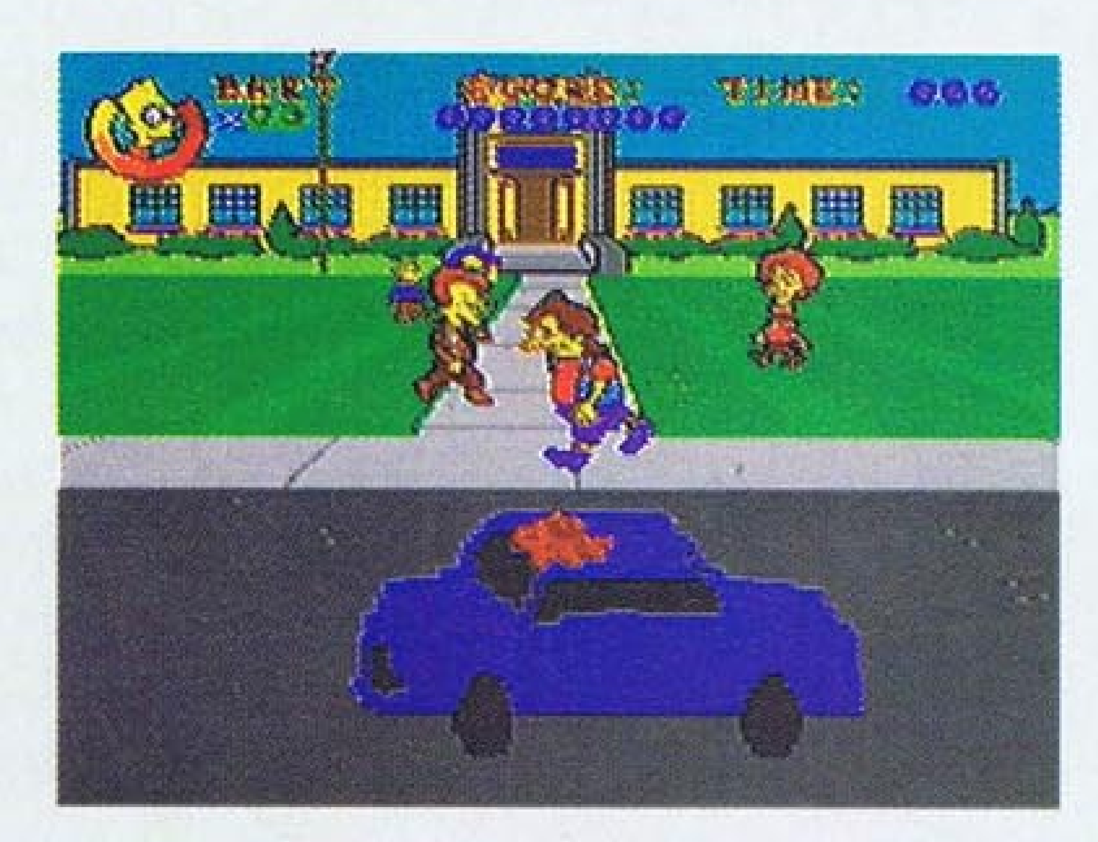
• Arcade • 16 Megas • Agosto •



Los juegos de Bart son como un buen spot de Coca-Cola: Refrescantes, ligeros y originales. La gente espera en casa, ante el televisor, a que aparezca uno. Y cuando se suceden los 30 segundos, el espectador se pregunta qué ha visto y por cuánto tiempo podrá mantener la imagen.



Acclaim se ríe de mi. *Y se aprovecha de mi cara geométrica para rodearme de cerdos con ojos de lupa y buenas patas.*



¡Es la fiesta! *Arropado por unos matorrales, Bart increpará a sus compañeros lanzando huevos podridos y tomates.*

mil caras de , por Acclaim



La madre de todas las batallas. *Y cuando parece que la salida se acerca, vean ustedes qué trasero de enemigo final.*

sin premio; y en **Mount Splashmore** sufrirá para encontrar la salida del tubo acuático antes de que el parque cierre.

Cada uno de estos eventos tendrá lugar en un decorado al uso, simple pero al uso. La táctica de trabajo gráfico parece haber incluido **trazos gruesos, sencillos y colores por un tubo**. También los personajes, pero se supone que responderán al estilo Matt Groening. Los movimientos, no obstante, se desmarcarán algo de lo habitual -abajo tenéis unos ejemplos-. Tanto como un argumento sólo atribuible a mentes extraterraqueas, deliciosamente bañadas en whisky y con un sólo objetivo: **presentarnos al nuevo, gran y mejor Bart**.



El quid de la cuestión. *Así será la dichosa máquina de realidad virtual que convertirá a Bart en mil personajes.*





MICROMACHINES

• Ocean-Sony • Game Boy • Juego de Coches • 2 Megas • Octubre •

Se estrena Codemasters en Nintendo. Vía Ocean y con la garantía del espíritu más portátil, la compañía de Dizzy y el budget -software barato- en Spectrum se rinde a los pies de la consola "llevadera" más vendida del Universo.





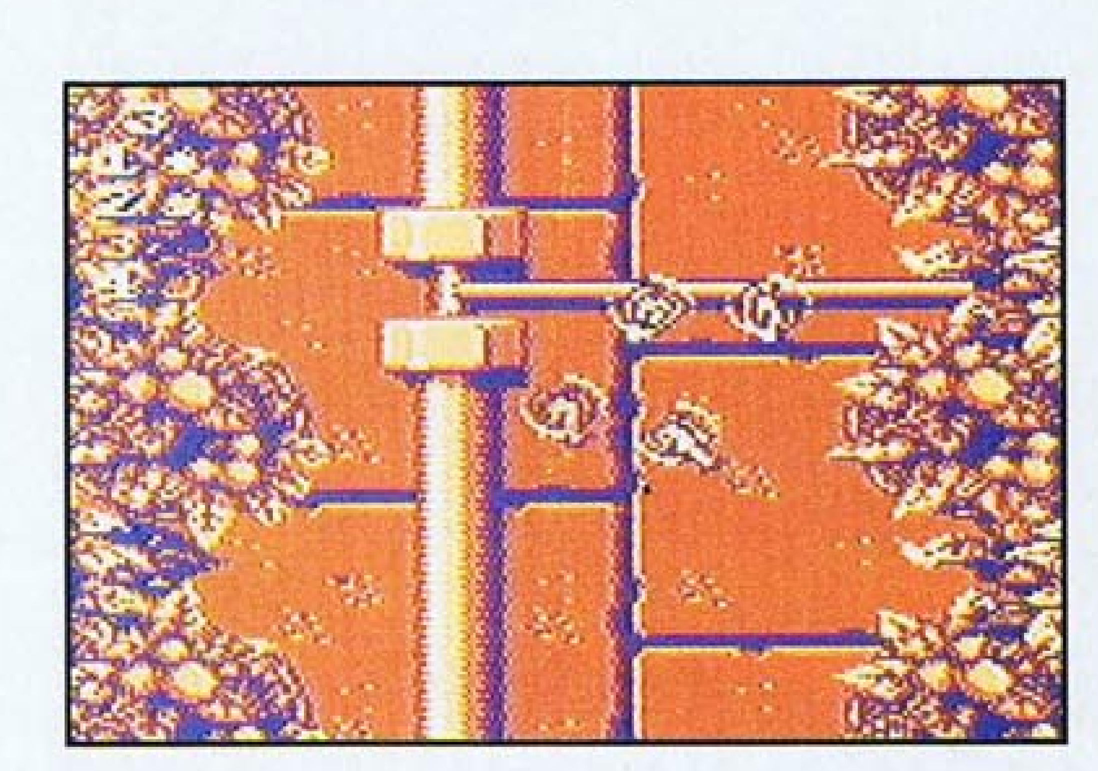
Una dinámica conversión. *Aunque muchos ya conoceréis este juego, merecerá la pena verlo correr en portátil.*

Otro estandarte de jugabilidad que se verá las caras en Nintendo

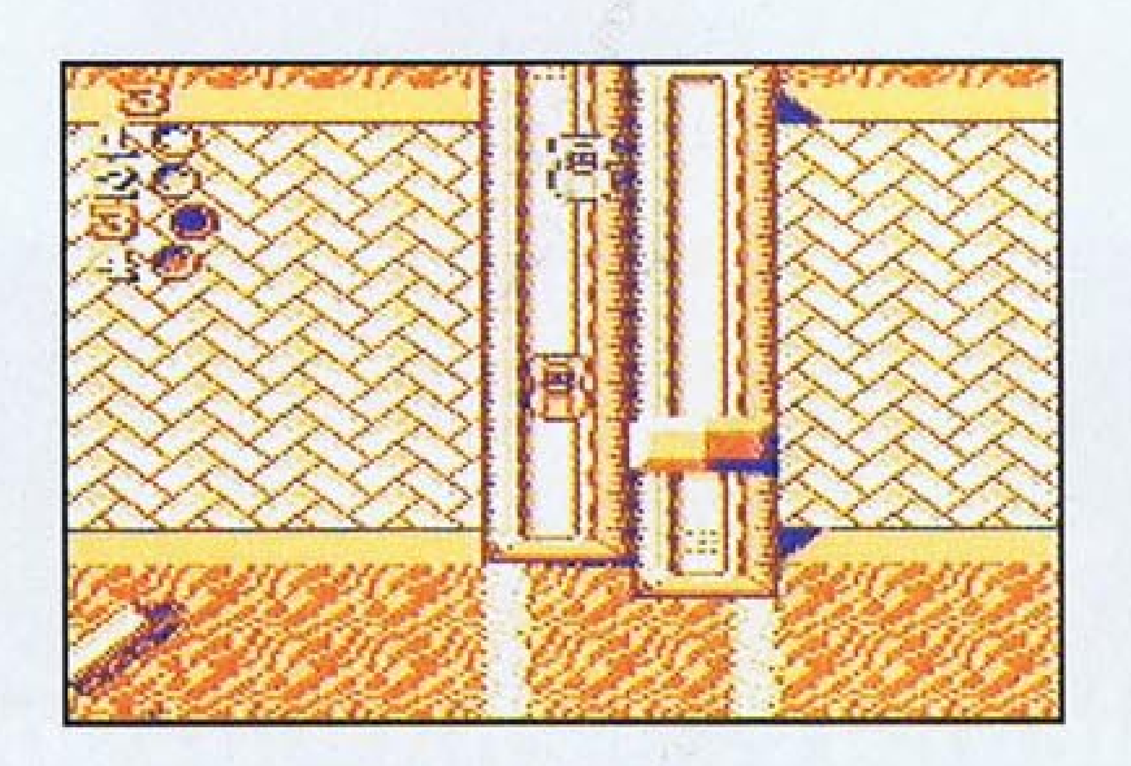
En Micromachines podréis controlar hasta **8 micromáquinas** mientras zumban sobre **28 pistas** súper divertidas en **8 originales lugares**. La gama empezará en radiocontrol a lo **Fórmula 1** y continuará sobre tanques, 4 X 4, prototipos, **helicópteros**, fuerabordas y otras máquinas del diablo listas para ser dirigidas.

Los modos de juego abarcarán hasta a 4 jugadores simultáneos y, ahí va la sorpresa, **dos en el mismo Game Boy**. Con los fanáticos en sus puestos, el desafío propondrá modo versus o torneo a tuttiplen. En el primer caso, todos los modelos a elegir y muchas pistas para dar caña. En el segundo se nos invitará a competir contra otros tres participantes, a surcar terreno paso a paso y a no quedar en los últimos dos puestos.

Micromachines será el colmo de los juegos de carreras. Utilizará micromáquinas súper manejables y las trasladará a **escenarios 100% hogareños**. Vamos que si no habéis visto nunca a un Fórmula 1 surcar la mesa de billar a toda velocidad, pronto os llegará el momento. Junto a estos devaneos talentosos, la mecánica de juego dejará que **entusiesméis los dedos funcionando lo suficientemente rápido** como para alegrar los reflejos, pero no enturbiar un scroll que se presupone logrado.



Imprevisibles vehículos. *Desde helicópteros hasta tanques, cualquier cosa cabrá en el juego de los Codemasters.*



Original 100%. *Que no os sorprenda correr sobre un estudio de diseñador, que ese será el quid del juego.*



Ganar sin despeinarse. *La mejor forma de ganar bonus será eliminando al personaje (modo versus) de la pantalla.*

LEGEND

• Sony • Softgold • Beat-´em up • 8 Megas • Septiembre •





Si crees que la espada es la única ley, si te apasionan los tiempos medievales, si lo tuyo es ir de caballero y armadura, el juego de tu vida está a punto de salir a la calle. Se llamará Legend y será como te contamos.

El medievo comenzará el próximo mes en tu Super

Si, además de fijaros en la chica del bikini rojo o en aquel jovencito cachas que se tira del trampolín, dedicáis este tórrido mes a actividades tan enriquecedoras como leer Nintendo Acción, os daréis cuenta de que en **Septiembre** se prepara un auténtico **desembarco de beat-'em up de corte medieval**. Ya lo habréis comprobado en King of Dragons y en Knights of the Round, ambos de Capcom.

Ahora, sin ir más lejos, nos toca presentaros al penúltimo de esta serie de juegos que van a llenar la Súper de **héroes, espadas, brujos y dragones llameantes**. Se llamará **Legend** y narrará la **típica historia del típico reino** acosado por el típico malo-malísimo, y llamado a ser salvado por el típico héroe en el que confía toda la población para que ponga fin a sus desdichas. También, de paso, típicas.

Tópicos argumentales aparte, lo que Sony nos mostrará en pocas semanas será un **beat-'em up como mandan los cánones consoleros**: desarrollo horizontal, **uno o dos jugadores simultáneos**, distintos ataques con magias espectaculares incluidas, multitud de enemigos, jefes de fase y unos **gráficos** con los que podréis disfrutar plenamente: **enormes, bien detallados, coloristas** y muy agradables, vamos, de lo mejor del juego. Pues eso, que si vuestros exámenes lo permiten, en Septiembre tendréis una cita con un juego de leyenda.



Súper atractivo. *La calidad de las imágenes será, como veis, abrasadora. Tanto en personajes como en decorados.*



Mejor acompañado. *Cuando os se os vayan los ojos entre tanto gráficos, necesitaréis la ayuda de una mano amiga.*



Y al final. *Asustarán los enemigos finales. Uno, el de arriba, por el aspecto. Otro, el de abajo, por la joroba.*

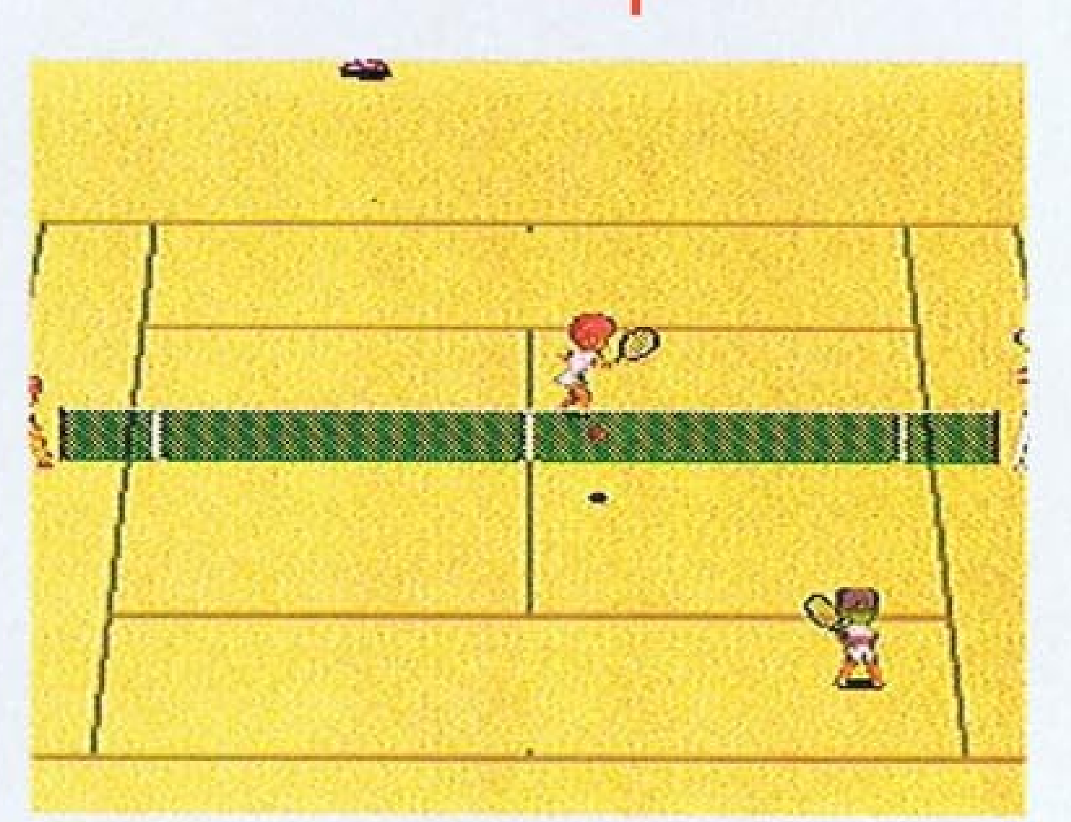


SMASH TENNIS

• Virgin • Super Nintendo • Juego de tenis • 8 Megas • Septiembre •



Virgin se destapa con un cartucho de tenis en el que originalidad y un planteamiento divertido convivirán con otra forma de ver el deporte.



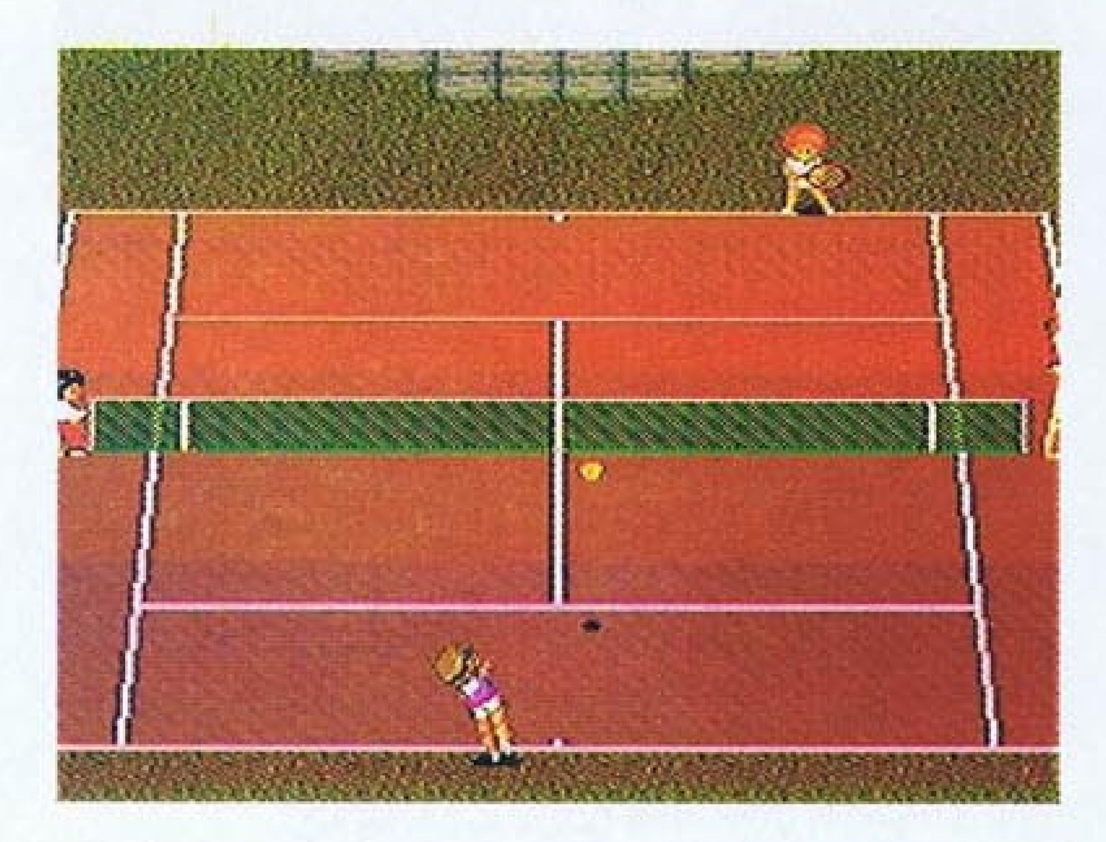
¡Al ataque! *Pese a lo nipón de su aspecto, Smash Tennis será un cartucho eminentemente competitivo.*

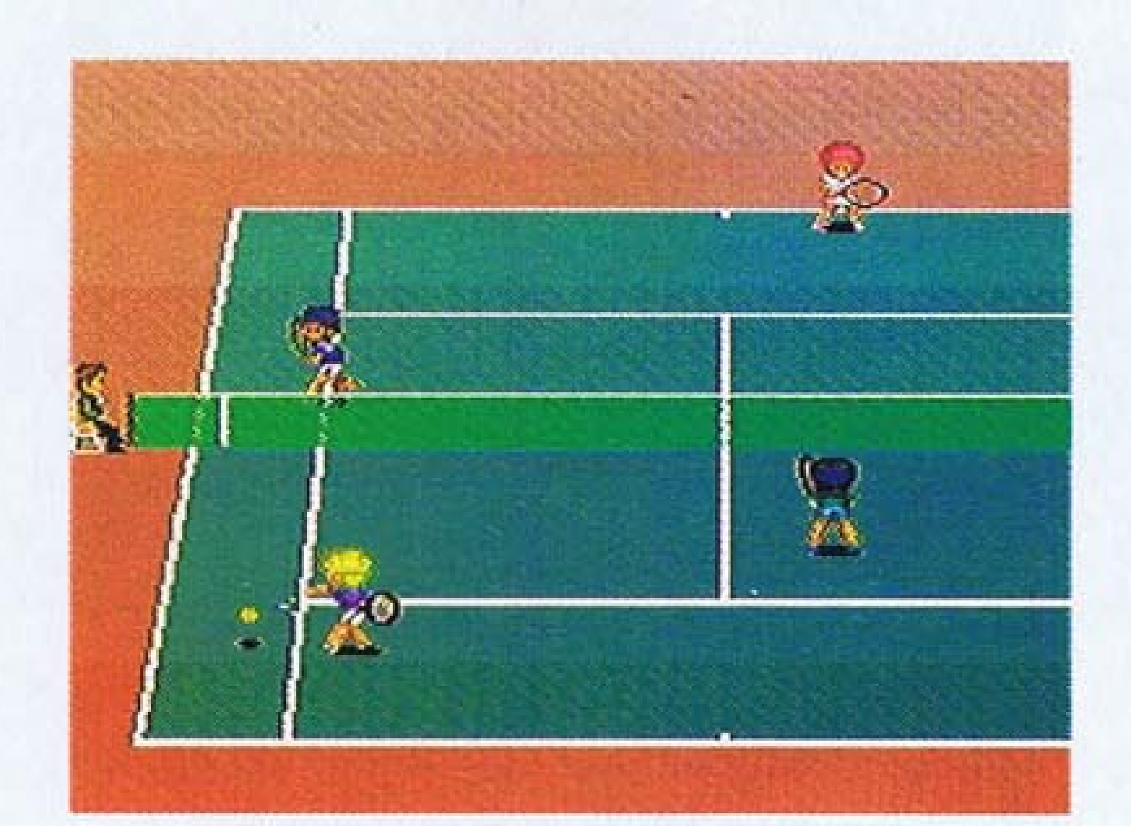
El tenis que nos invade

Tardaréis mucho tiempo en ver un **tenis tan jugable**. Y sólo un mes en deleitaros con el que, nos arriesgamos, será el cartucho a **dos raquetas -incluso a 4-** más divertido del momento. **Smash Tennis** se llamará el crack, y vendrá de la mano de **Virgin**. La compañía inglesa se ha apostado un par de Wimbledons a que su forma de concebir este deporte arrasa en todas partes. Y la verdad es que, aunque tentadora, hemos declinado la oferta.

Para ponerse a los mandos de Smash Tennis hay que abastacerse de pads, Multitap y amigos. Para recrearse con cada pelota tan sólo hay que elegir a uno de entre los **12 hombres** u 8 **mujeres** en liza, plantarse ante las **9 pistas** que acopla el cartucho -a cada cual más teatral- y decidirse a probar nuevos golpes o a ganar todos los matchs. Lo primero, lo de arriba, viene a cuento de que Smash Tennis incorporará la opción **4 players simultáneos**. Y lo otro, lo de más allá será pura consecuencia de la originalidad en la concepción del decorado -incluso intervienen terceras y divertidas personas-, de la **sencillez con que se aprenden y manejan** los golpes, del desarrollo **nipón de los gráficos** y de los meses, qué digo meses, años que puede tirarse el cartucho colocado en la Super.

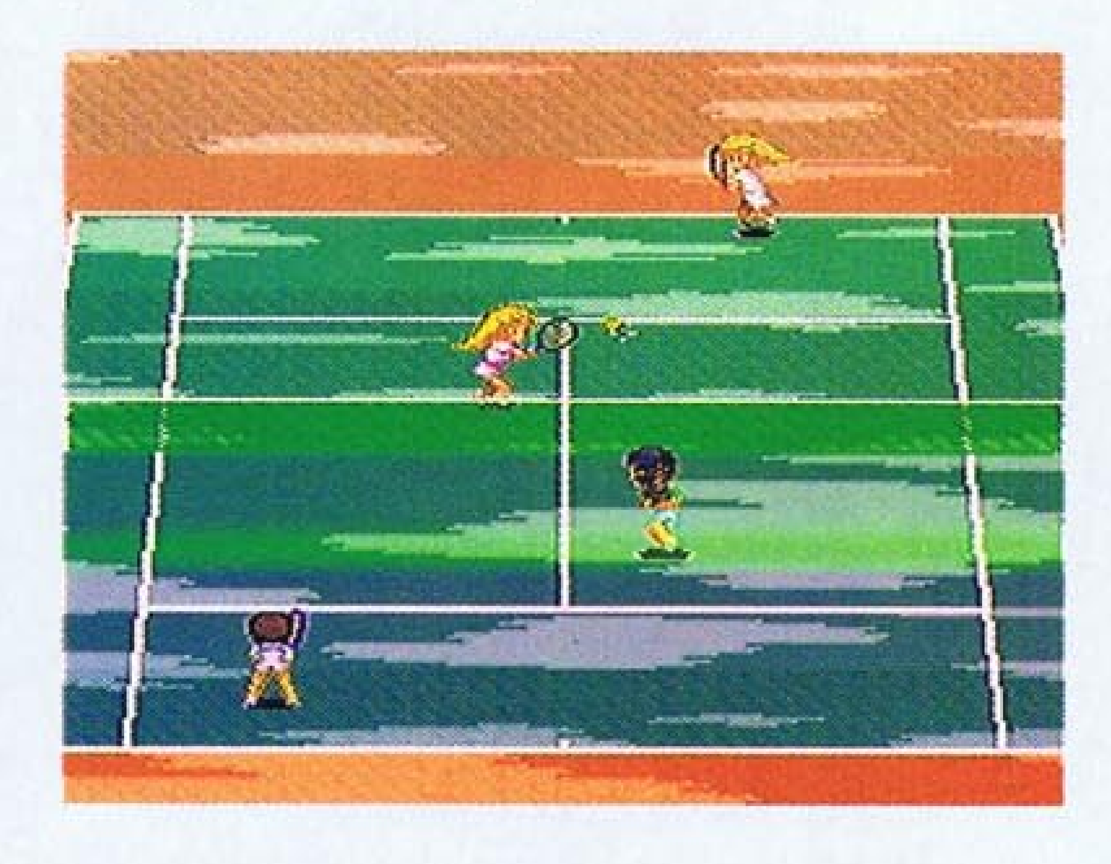
Para cerrar el círculo, reseñar que podréis disputar un **encuentro amistoso**, participar en el **Namco Open**, meteros en la opción **Grand Slam** y, terminamos, **practicar o competir a dobles o sencillos.**







En el salón. *En la pista cubierta los golpes resonarán con fuerza y la acción se intensificará.*



Divertidos dobles, y mixtos. *Chicos-chicas-chico y chica, cualquier combinación será posible en un cartucho que no distingue y sólo quiere hacernos pasar un rato súper divertido.*



Pac-Attack

• Nintendo • Super Nintendo • Puzzle • 4 Megas • Septiembre •





Se lo va a comer todo. ¿El truco? Colocar los fantasmas de forma inteligente. Luego Pac-Man se los zampará.





Con cinco comecocos. En este modo de juego tendréis que eliminar a todos los fantasmas con sólo cinco Pac-Man.



¡Victoria! En el modo 2 jugadores el objetivo será hacer que el contrario rebose de líneas. Cuantos más fantasmas os zampéis, más le aparecerán al rival en su parte de pantalla.



El orondo Pac-Man se desmelena a lo Tetris

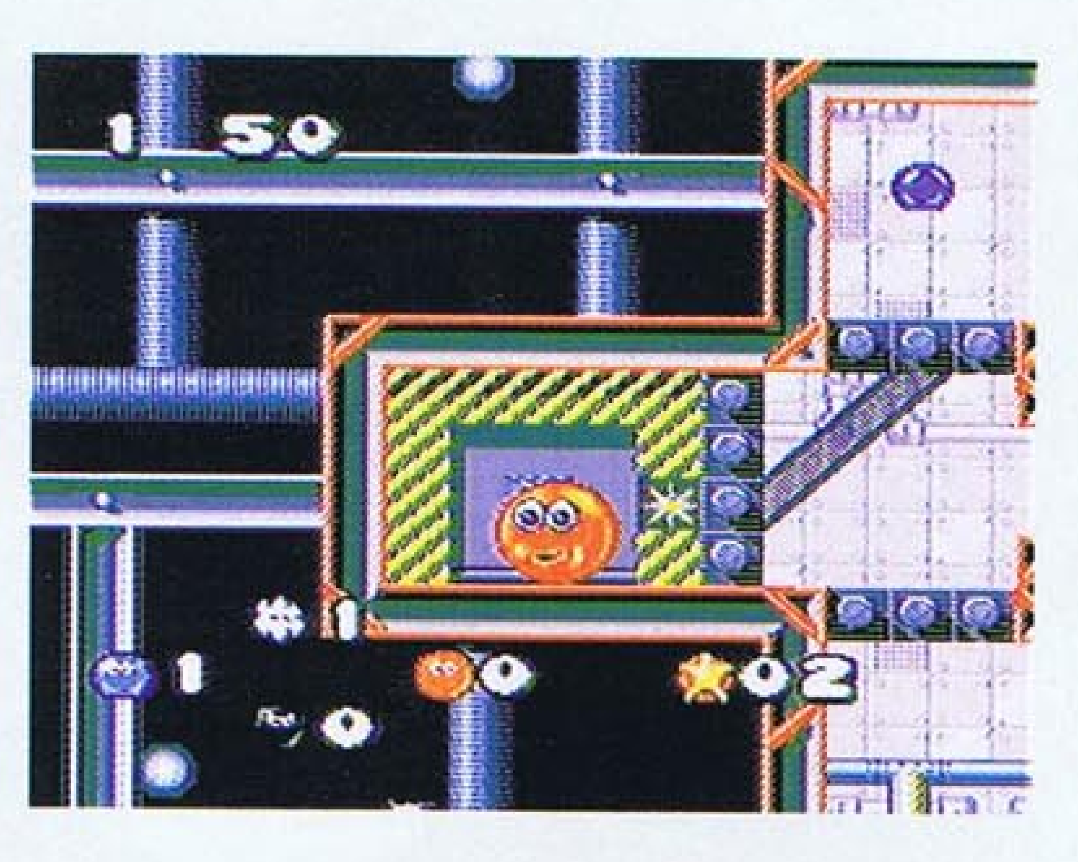
Retroceded unos diez o doce años en el tiempo y decidnos qué veis: pensad, a vuestro hermano cuando todavía era un mocoso, al panadero cuando todavía tenía pelo, y a multitud de chavales en los **salones recreativos jugando a Pac-Man** sin descanso. Y es que por aquel entonces la **glotona bola amarilla** hacía furor. Luego vino **Tetris** a ocupar su puesto y ahora... Ahora Namco ha tenido la genial idea de **mezclar ambos juegos** en un cartucho que estará en septiembre entre nosotros y que promete adicción sin tregua.

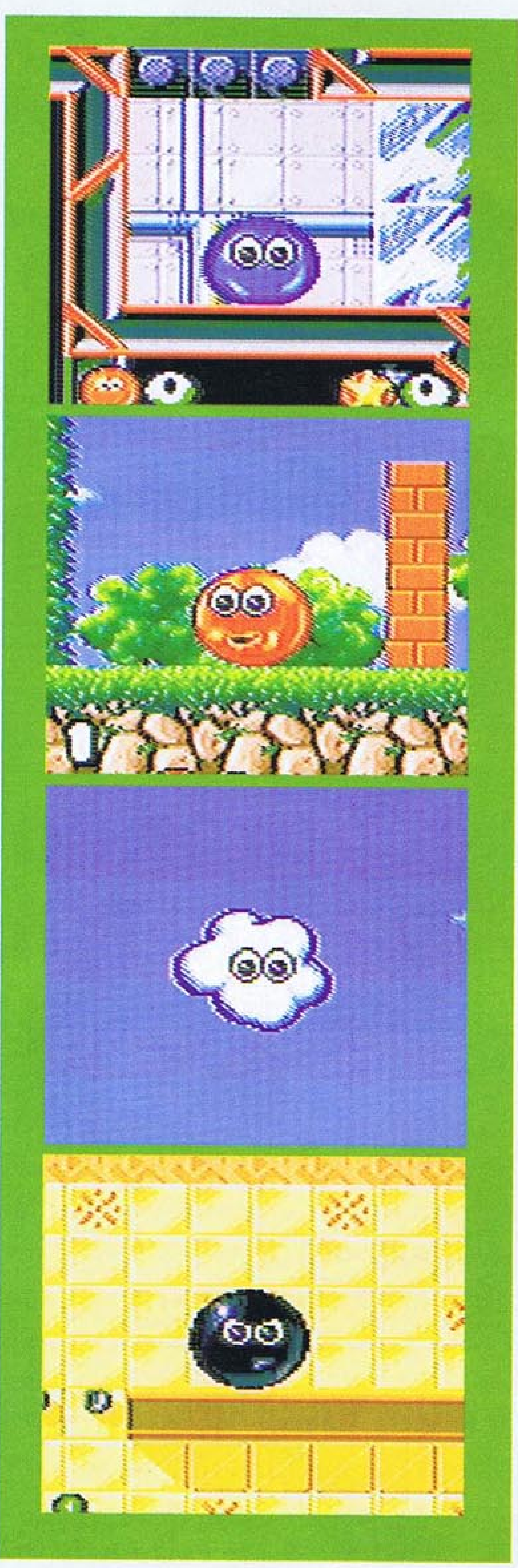
El planteamiento de este **Pack-Attack** será tan simple como entretenido: las típicas piezas de Tetris bajarán acompañadas de los también típicos fantasmas de Pac-Man. Vuestro objetivo será ir **colocándolos** de la mejor forma posible hasta que aparezca una pieza que transporte al tragalotodo: y él se comerá tantos fantasmas como pueda. La cosa vendrá aderezada con **tres modos de juego**: uno en el que tendréis que evitar que las líneas lleguen arriba, otro en el que tendréis que limpiar la pantalla de fantasmas con 5 Pac-Man y, finalmente, una divertidísima competición de dos jugadores en la que cuantos más fantasmas os comáis, más le caerán al contrario.

MORPH

• Sony/Millenium Interactive • Super Nintendo • Inteligencia • 8 Megas • Septiembre •







Diversión, una simple cuestión de formas

Después del relax "intelectual" que trae el veranito, siempre es bueno entrenar un poco el cerebro para evitar agujetas mentales a la vuelta de las vacaciones. La solución que os propondrá **Millenium Interactive** en Septiembre se llamará **Morph**, y será una mezcla de **inteligencia, plataformas y estrategia** en la que tendréis que darle duro a esa cosa que parece tan difícil y que se llama pensar.

Manejaréis un objeto que podrá **cambiar de estado** un número limitado de veces (un gas, un líquido, un sólido elástico o un sólido inelástico). Y la cosa consistirá en encontrar la salida de la fase jugando con las posibilidades de interactuar con el escenario que ofrecerá cada estado. **Cuatro áreas** diferentes y seis niveles en cada una darán forma, y nunca mejor dicho, a este curioso cartucho sólo para pensadores.



Haz caso a la física. *Los gases suben, y así lo hará Morph cuando tenga forma de nube. Será cuestión de física.*



Un botón para cada forma. *Cada botón del pad servirá para que Morph adopte un nuevo estado al presionarlo.*

¡Ha llegado tu hora!




Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.



¡Rescata a la Princesa!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡Pon a prueba tu coco!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío





Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

¡Más portátil que nunca!

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!



¡Una Game Gear en tu muñeca!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

❑ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas. ❑ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.
❑ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas. ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE.......................................APELLIDOS...
DOMICILIO..LOCALIDAD...............................PROVINCIA...........................
CODIGO POSTAL (imprescindible).................................. TELEFONO...

Forma de pago:
❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
❑ Contra reembolso
❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

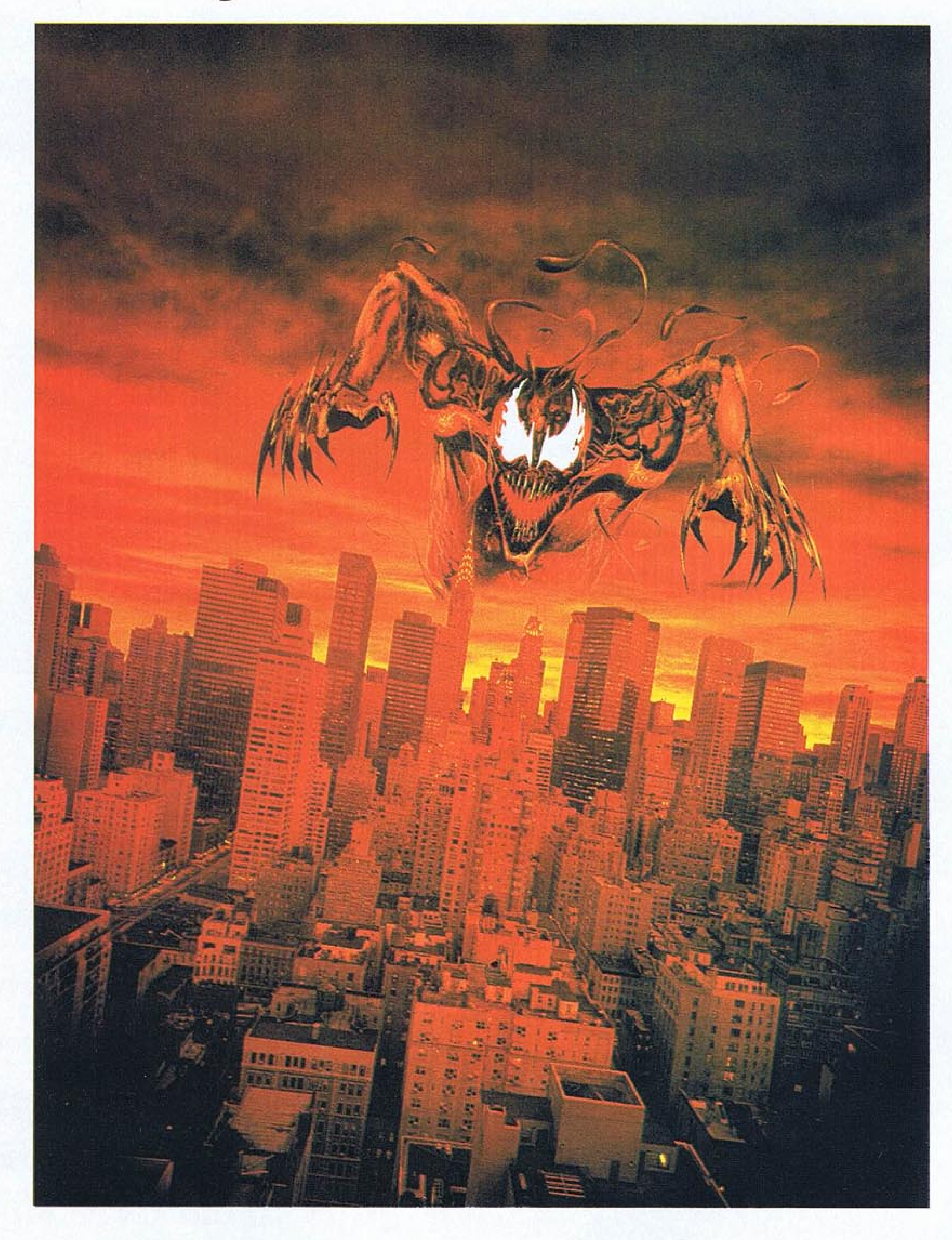
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

EL HOMBRE ARAÑA PREFIERE LA FUERZA DEL MEJOR BEAT- 'EM- UP

Todo estaba tranquilo aquellos días en Nueva York. **Peter Parker** o, lo que es lo mismo, **Spiderman**, tenía poco trabajo de un tiempo a esta parte. Sus últimas y más peligrosas misiones habían sido pintar los techos de su casa, aprovechando sus poderes arácnidos, y quitarle el hipo de un susto a una viejecita, por aquello de su poco agraciado rostro. Sin embargo, una noticia del telediario vino a perturbar la paz: **Max Carnage había escapado de la prisión** en la que se encontraba y eso sólo podía significar dos cosas. La primera, que **le tocaba salir a su encuentro**. La segunda, que no tardaría en aparecer un juego para Super basado en esta aventura.

Ya lo estaba viendo. Pese a su carisma entre los niños y fuerte personalidad, seguro que también **pondrían de protagonista al plasta ese de Venom y su traje mutante**. Y para colmo, cada cierto número de fases se podría **elegir entre ambos a la hora de jugar**. ¡Lo que le quedaba por aguantar! Hombre, menos mal que no iban a estar sólos, que durante el juego también **aparecerían más de diez personajes de su adorada Marvel**, porque sino le iban a oir esos de Acclaim. Jamás hubiese permitido que le dejasen a solas con Venom **durante las más de 25 fases** que contendría el cartuchito de marras.

Vamos, antes que aceptar tales condiciones, se ofrecería a un manga japonés. Y además, ¿no podían hacerle protagonizar un juego tranquilito, de inteligencia o algo así? Pues no señor, siempre la misma canción: que si tú eres el valiente hombre araña, que si **los niños esperan acción de ti**. Consecuencia: le tocaría





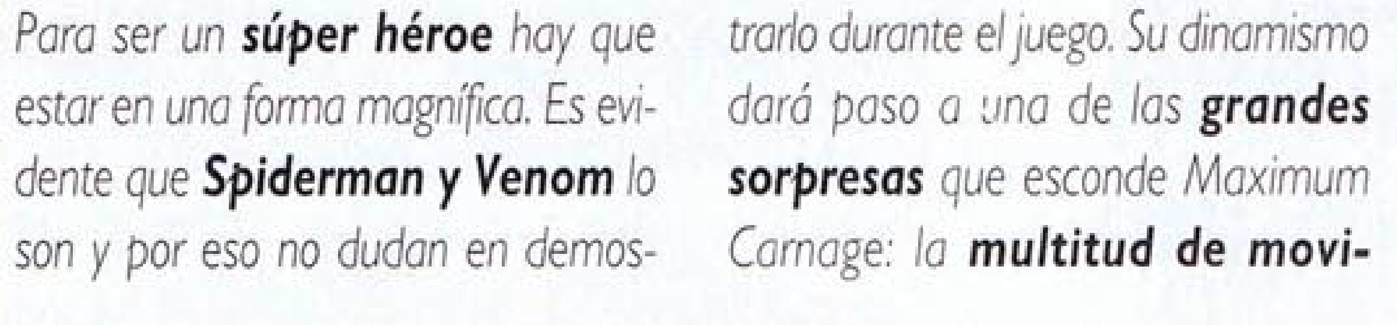
Un golpe muy especial. *Aunque parezca un paso de baile, Venom está ejecutando uno de sus movimientos.*

SPIDERMAN / VENOM
Maximum Carnage

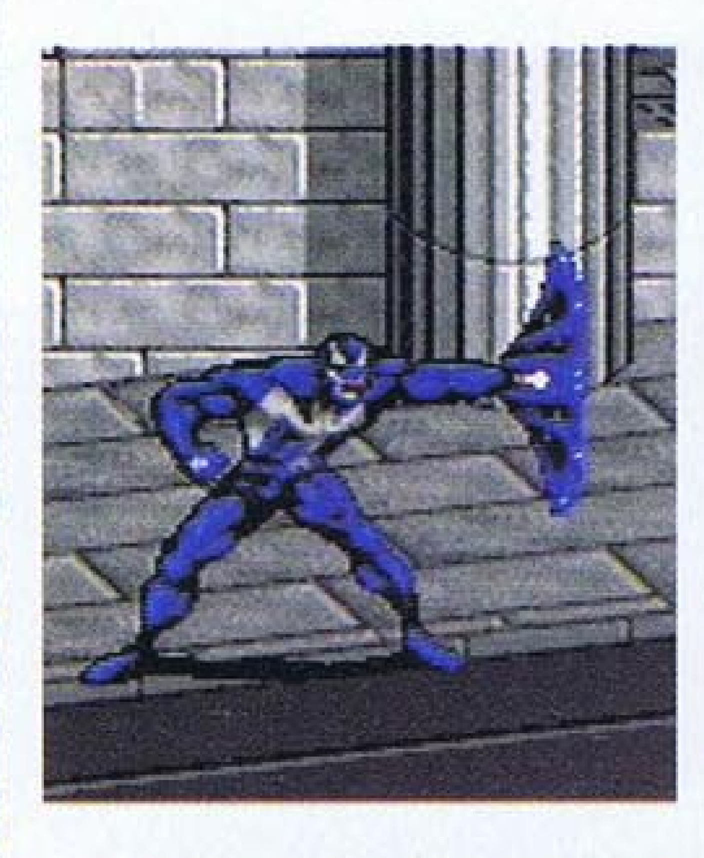
ESTÁ EN ACCIÓN

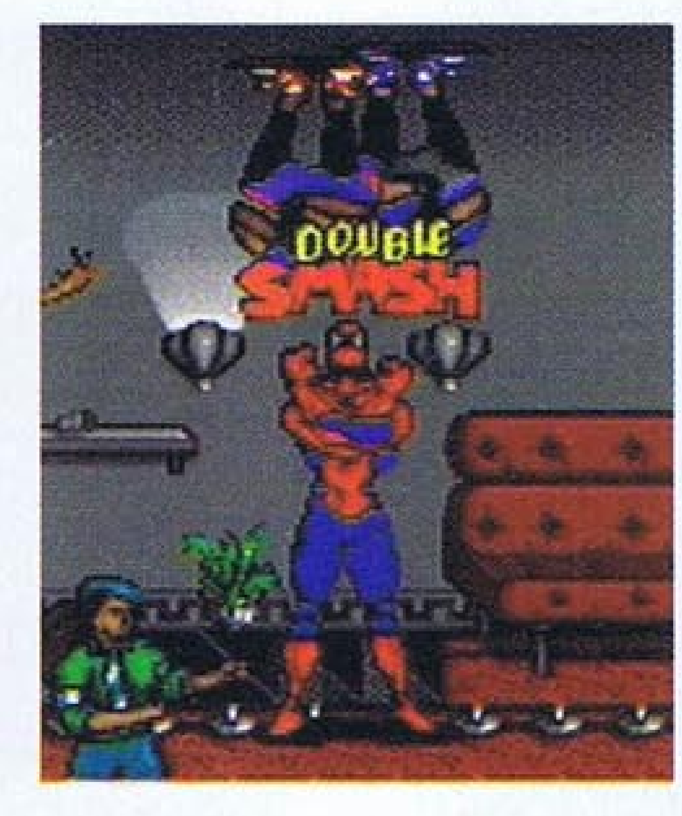
- Las animaciones a lo Marvel que aparecen entre fase y fase.
- El movimiento de los protagonistas.

Ágiles como una tarántula

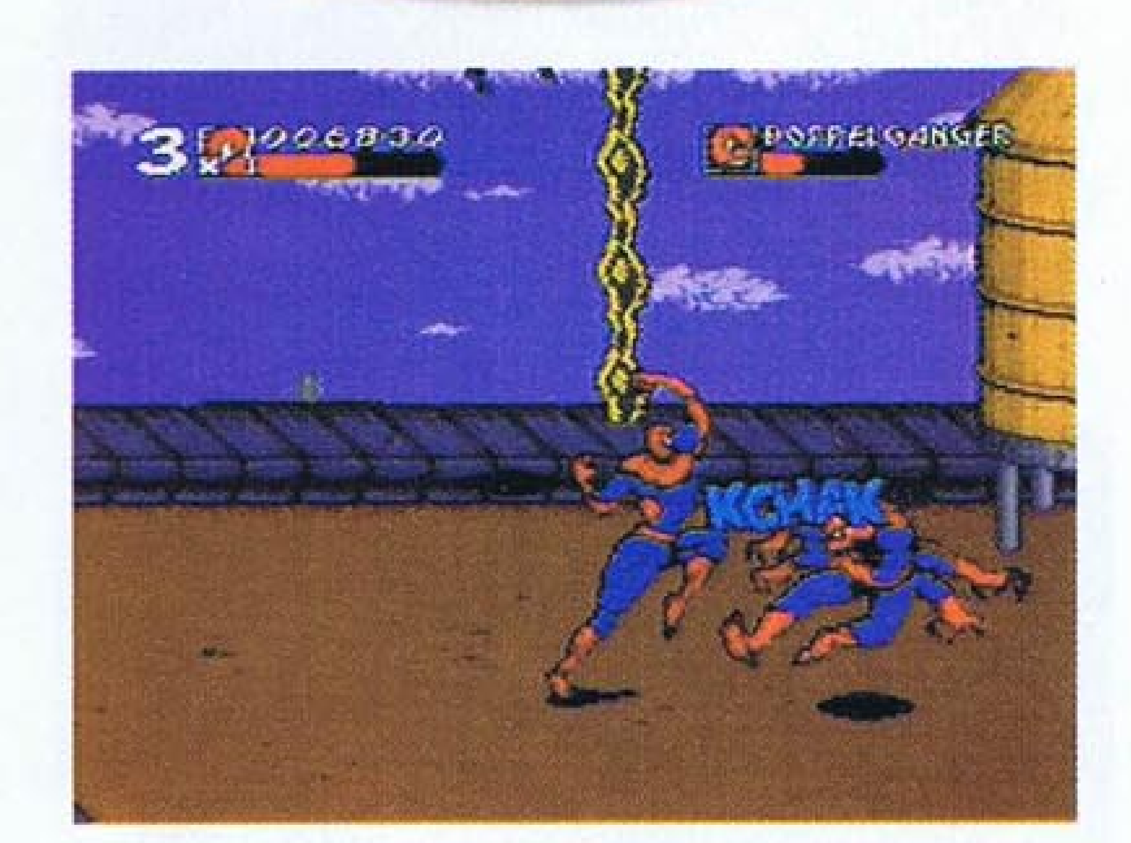


Para ser un **súper héroe** hay que estar en una forma magnífica. Es evidente que **Spiderman y Venom** lo son y por eso no dudan en demostrarlo durante el juego. Su dinamismo dará paso a una de las **grandes sorpresas** que esconde Maximum Carnage: la **multitud de movimientos** de sus protagonistas. **Cada botón** del mando ejecuta un golpe determinado que **varía según la dirección** en que mováis el pad.

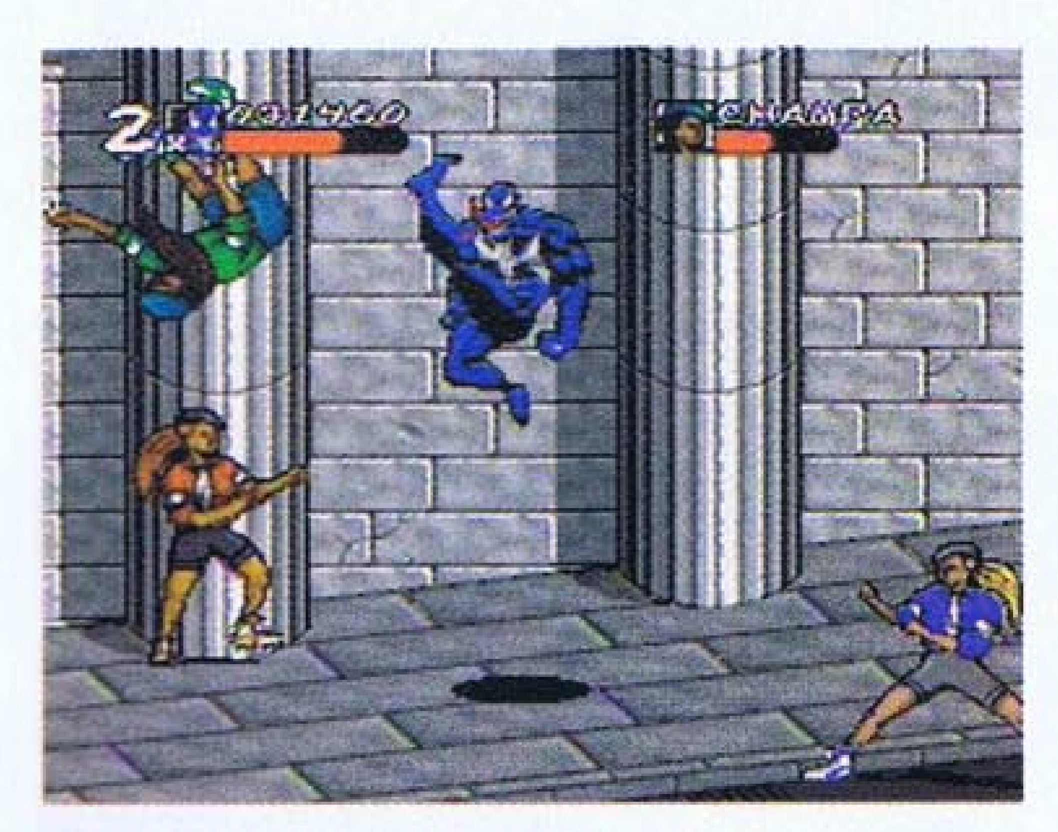








Que no quede ni uno. *Los enfrentamientos con los súper villanos aliados de Carnage son constantes durante la partida.*



Así ya podrán. *Una pelea tres contra uno no es nada justa, pero es que llegan a aparecer hasta cinco enemigos a la vez.*



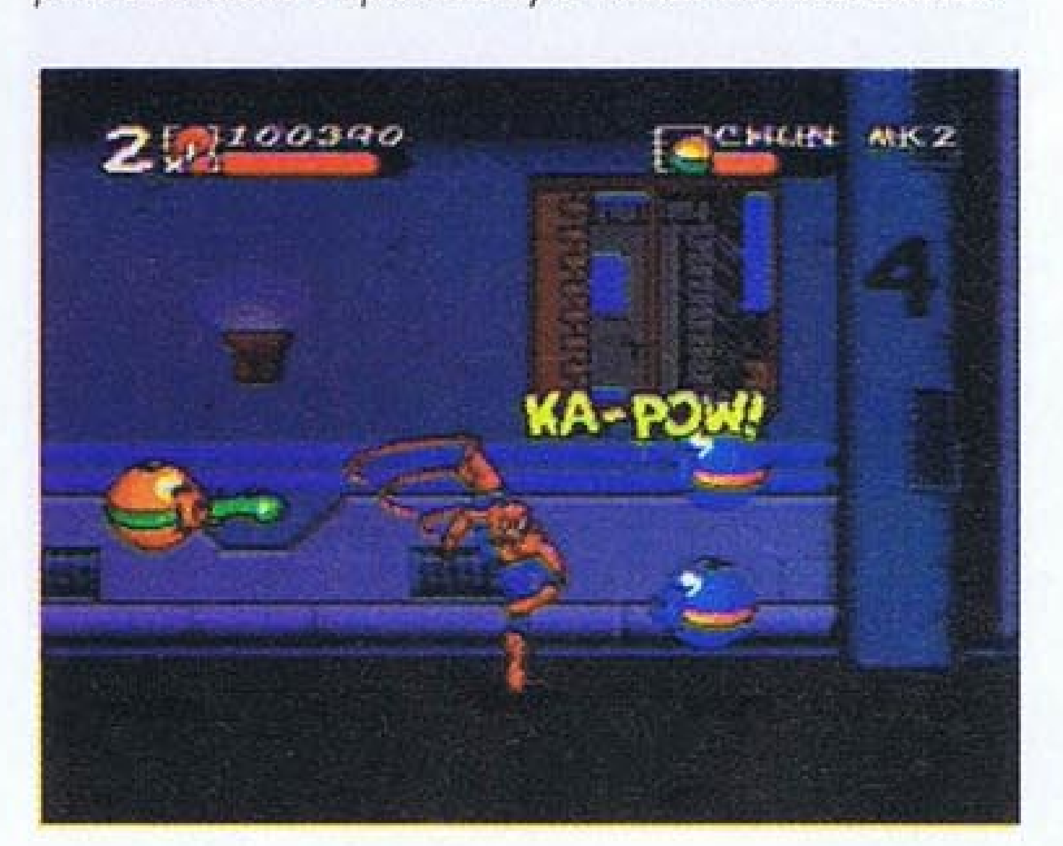
Kchak, boom, crash. *Los golpes de Maximum Carnage se oyen y, además, se leen. Mirad la imagen y comprenderéis.*

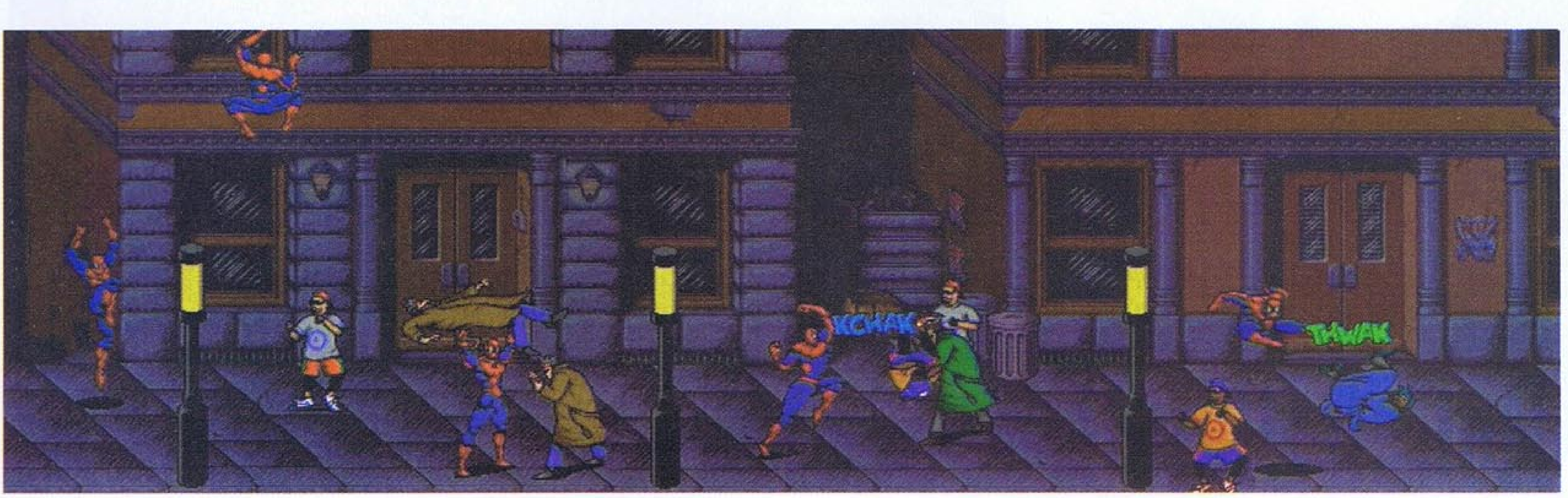


Por fin Carnage. *Durante el combate final con Carnage podéis controlar a Spiderman y a Venom alternativamente.*









SPIDERMAN / VENOM
Maximum Carnage

participar en un **beat-'em-up** de esos de **desarrollo horizontal**, con decenas de enemigos que saliesen a su paso, y todos con su correspondiente barra de energía. Eso sin contar el postre: los numerosos **enfrentamientos con los súper villanos** que ya conocía de sus cómics. Lo que se dice una auténtica delicia. Por lo menos tendrían el detalle de dotarle de una **amplia gama de movimientos** que se ejecutasen de forma fácil y contundente, porque sino ya se veía en la cola del paro.

De todas formas, pensó, al fin y al cabo él **era un súper héroe** y su trabajo no podía ser igual, ni siquiera parecido, al de un simple periodista de vida aburrida como el Clark Kent ese. Debía aguantar lo que le echaran, aunque fuesen **16 megas de videojuego**. ¡Era el increíble hombre araña, y tenía que seguir demostrándolo! Y creemos que al final le gustó. Vamos a ver qué opináis vosotros.

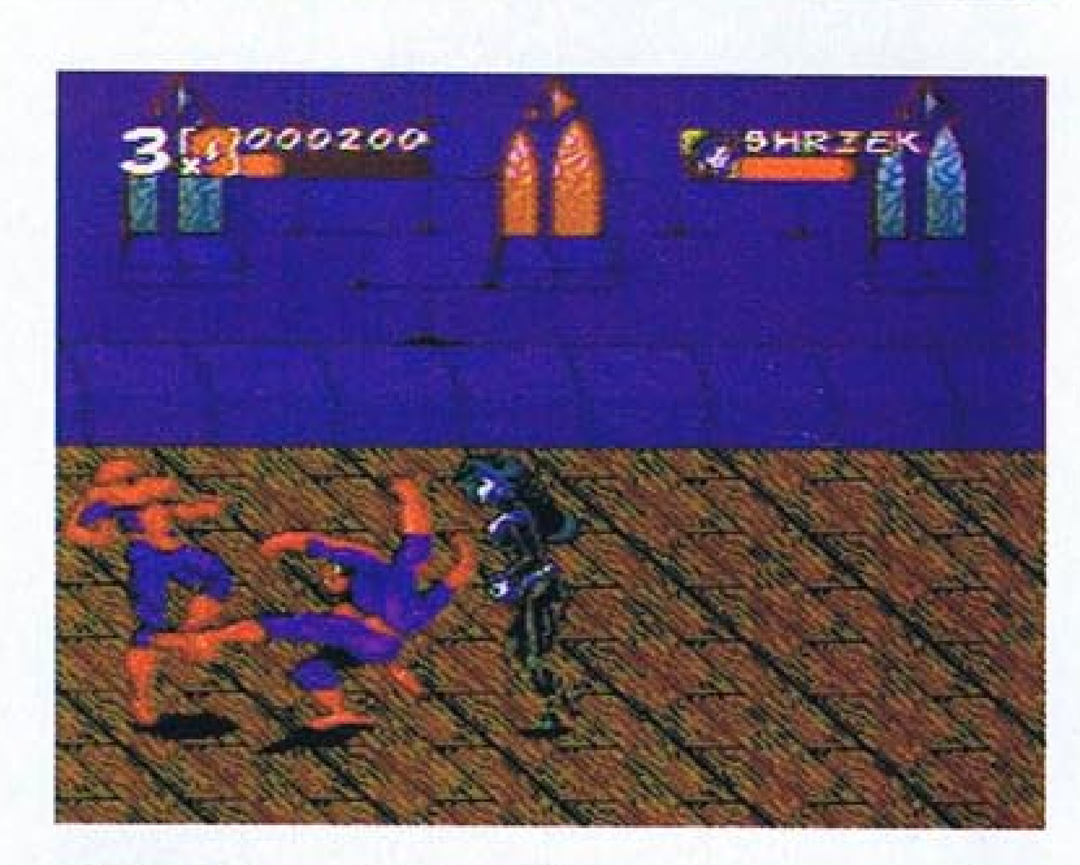
Siempre hay un puño amigo

*La **solidaridad** está muy extendida entre el gremio de los súper héroes. O eso, o que Acclaim quería mostrar todos los personajes que se han subido al carro del cartucho y no sabía hacerlo de otra forma. Fijaos en las **ayudas que reciben Spiderman y Venom** durante el juego y sabreis de qué estamos hablando. Sin ir más lejos, basta **hacerse con el correspondiente ítem** para que los protagonistas de Maximum Carnage puedan solicitar la ayuda de gente como **Puño de Hierro, la Gata Negra o el mismísimo Capitán América**. O sea que no sólo gozaréis de la exclusiva presencia de estos chicos, sino que además os echarán una definitiva mano. Qué suerte.*





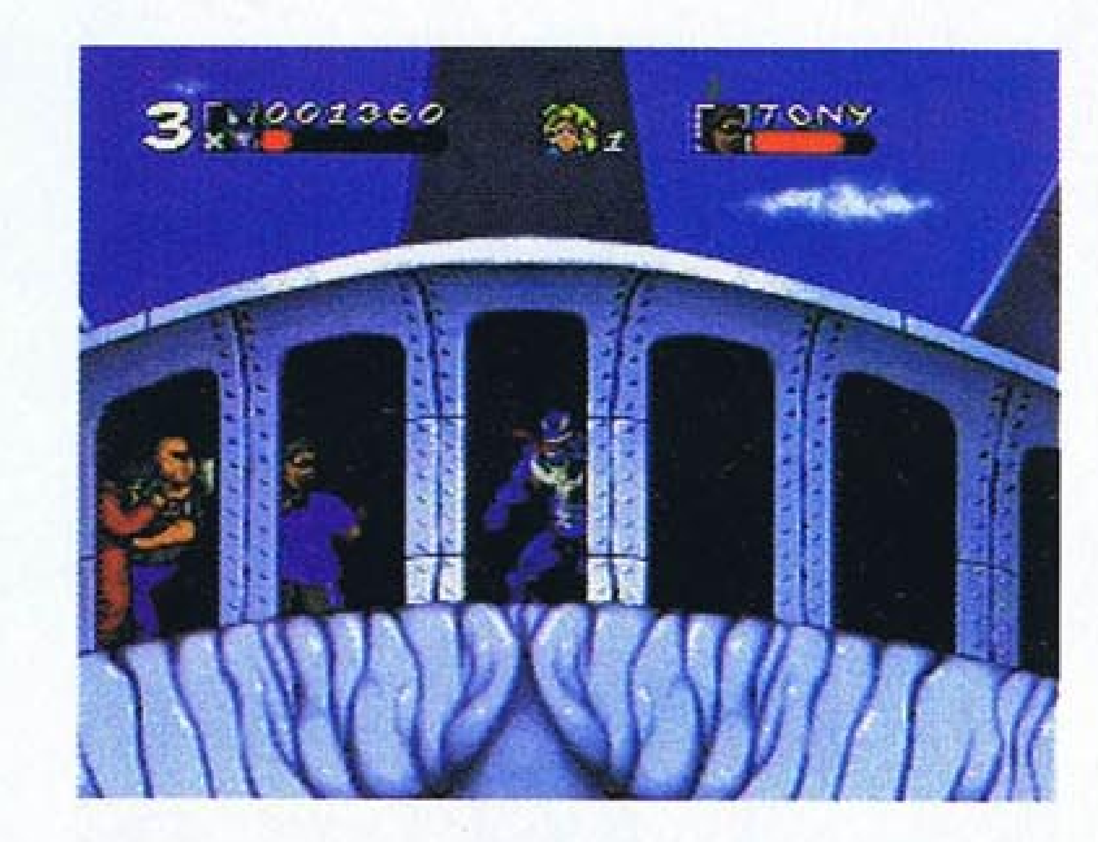




***¿Necesitáis ayuda?** En muchos de estos peligrosos enfrentamientos recibiréis una ayudita de algún súper héroe amigo.*

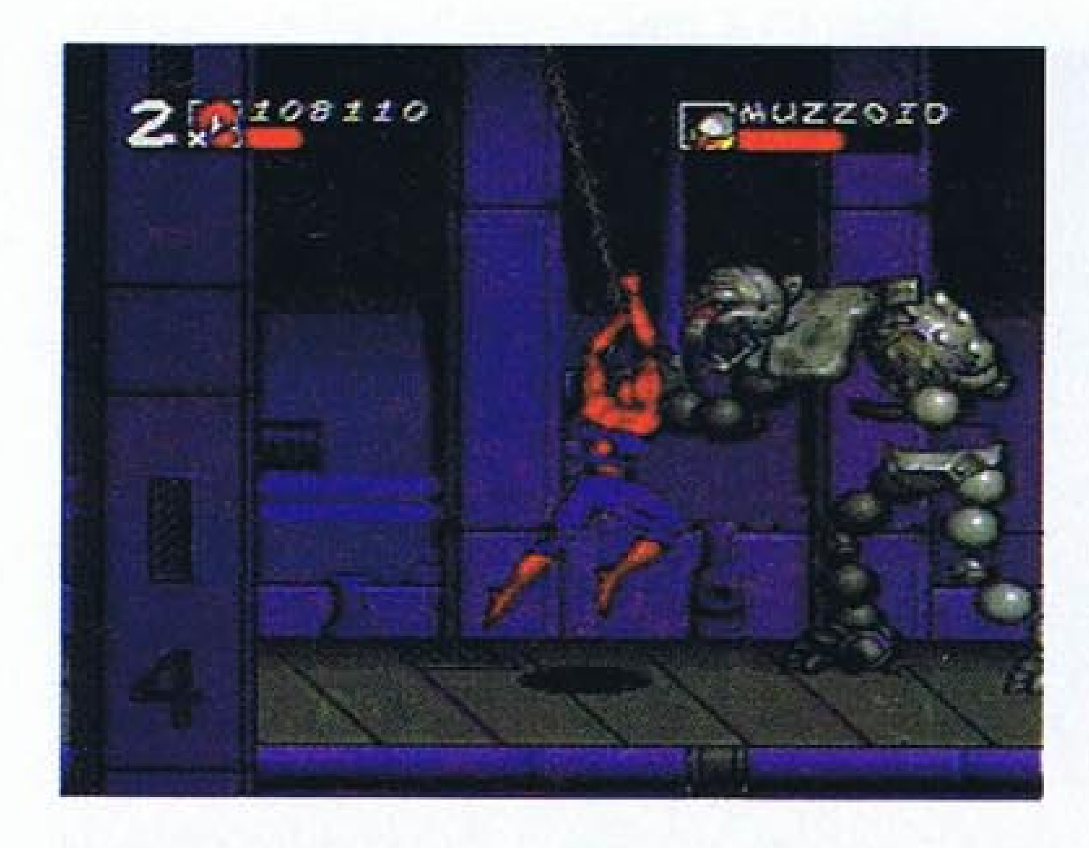


***¡Uf, que dolor!** Y no sólo por el golpe en sí, sino por lo que supone para la barra de energía de vuestro personaje.*



***Escenarios de lujo**. Sí, porque no todo los días se pelea uno en lugares tan famosos como la Estatua de la Libertad.*



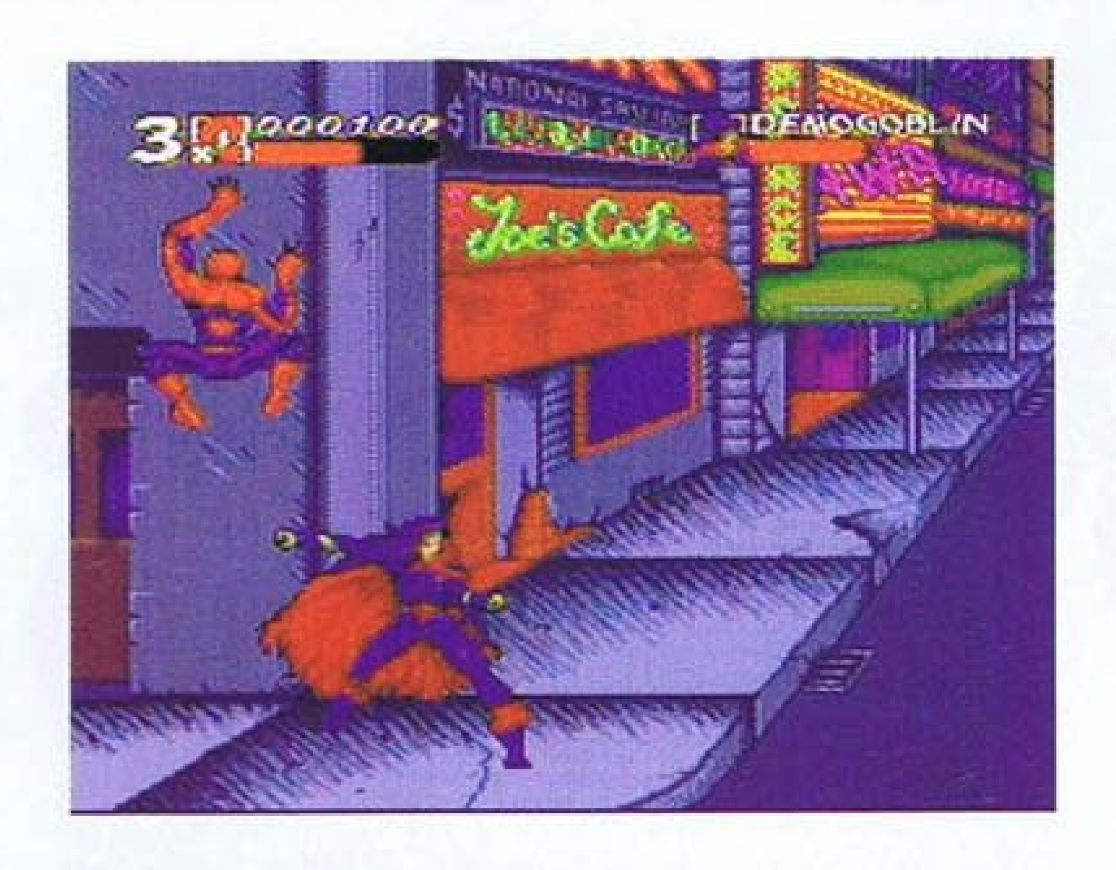


***Mi nombre es Muzzoid**. Y os espero al final de la fase del laboratorio de los Cuatro Fantásticos. Cuidado conmigo.*



***Como la viñeta de un cómic**. Animaciones de esta guisa abundan a lo largo de la partida. Son de lo mejor del juego.*





Súbete por las paredes. Entre los poderes que tiene Spiderman no falta la capacidad de trepar por las paredes.



De charla con Venom. No es que estén de cháchara, es que los diálogos también aparecen en momentos del juego.

Una historia de buenos y malos

La gloria de Maximum Carnage no va a parar sólo a Spiderman y Venom. De hecho ya comprobaréis que el **reparto de actores secundarios** que aparecen en el juego va de lujo. Los personajes que tenéis ahí abajo, héores y villanos, pertenecen a la nómina de los que en algún momento tiene que opinar en el desarrollo de la acción, aunque no podáis controlarlos. Como veis, la **mayoría de la plantilla Marvel está presente**.

BLACK CAT
CAPTAIN AMERICA
CLOAK
DAGGER
DEATHLOK
FIRESTAR
IRON FIST
MORBIUS
SHRIEK
CARRION
DOPPELGANGER
DEMOGOBLIN



ACCLAIM
Software Creations

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **3**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Spiderman se descuelga de su tela de araña con un beat-'em-up al uso. Scroll horizontal, enemigos con barra de energía y muchos puñetazos de por medio.

• Desarrollo:
Planteamiento casi idéntico para las más de 25 fases que tiene el cartucho: acabar con todos los rivales. Algunas se quedan en luchas contra villanos.

• Tecnología:
Las animaciones extraídas del cómic son buenas y el juego es bastante largo, pero Maximum Carnage no es un alarde de técnica precisamente.

• Duración:
Si tenemos en cuenta el gran número de fases y la no menor cifra de enemigos que aparecen, nos tememos que vais a tener hombre araña para rato.

GRAFICOS **77**
Variedad de escenarios, repetición de enemigos y no demasiado colorido en general.

SONIDO **85**
La música guitarrera y potente encaja a la perfección con un juego como éste.

MOVIMIENTO **83**
La gama de golpes de los protagonistas es excelente, no así la de los rivales.

JUGABILIDAD **80**
Llegar hasta las fases de los súper villanos es relativamente fácil. Vencerlos entra en el capítulo de lo casi imposible.

ENTRETENIMIENTO **76**
El mundo Marvel es muy atractivo, pero aniquilar veinte veces al mismo enemigo termina resultando monótono.

Opinión
Maximum Carnage parte con ventaja: la Marvel tiene mucho tirón, pero se queda a medio camino del éxito. Veamos porqué. Spiderman y Venom se mueven muy bien, pero el nivel gráfico no es excesivamente alto. Aparecen muchos personajes conocidos y las animaciones son de categoría, pero el resto de enemigos no está tan logrado. Y el juego es muy largo, pero el desarrollo de la acción resulta monótono al final.

Recomendación
Para la legión de seguidores del hombre araña. Del único e inconfundible.

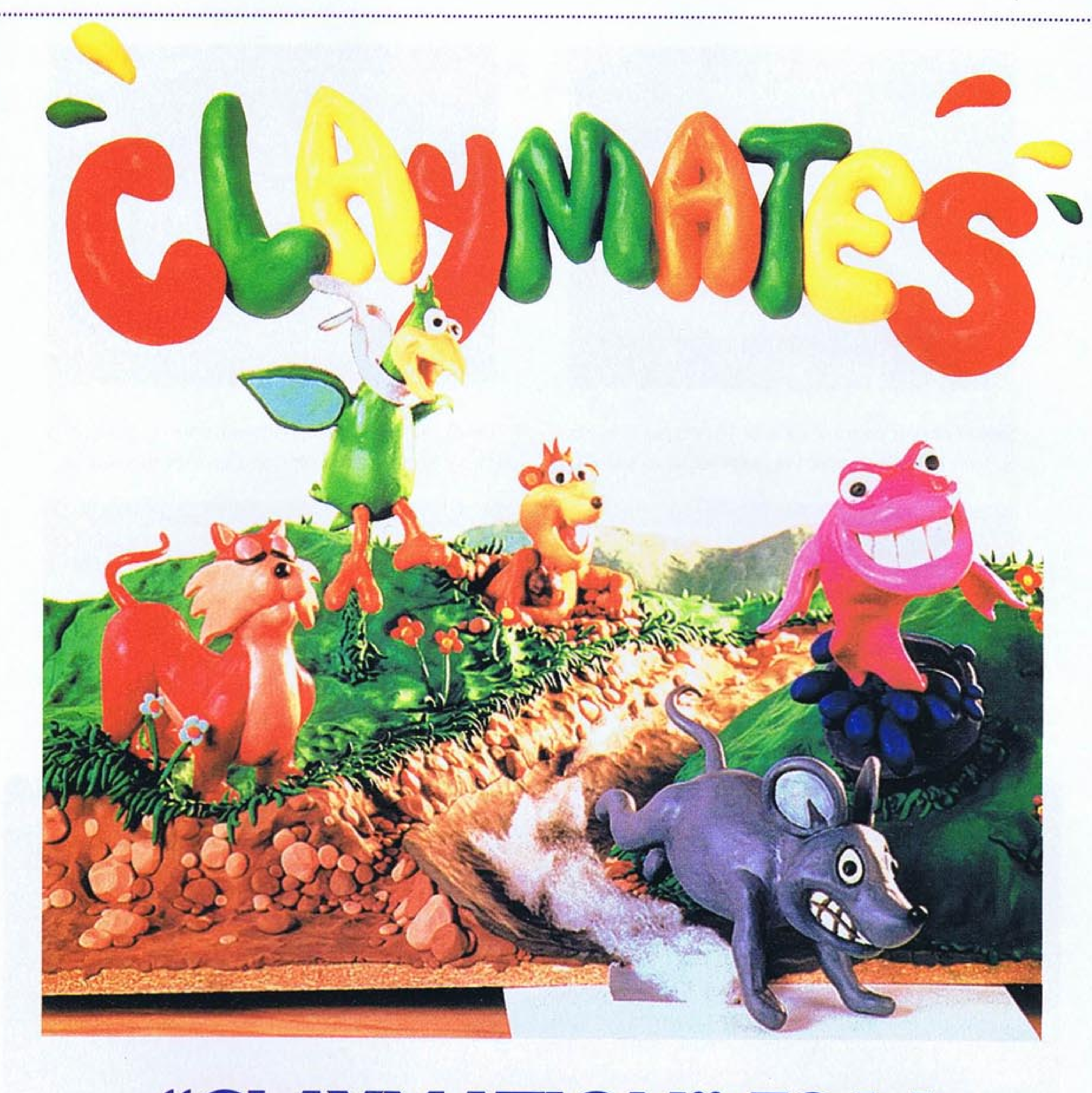


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Esta es la historia de un **científico** que inventó una sustancia llamada serum, que era capaz de transformar a los **seres humanos en animales** cuando se mezclaba con arcilla. De la utilidad que pretendía darle a un descubrimiento tan raro no nos preguntéis, porque no la sabemos (sospechamos que quería aplicarlo a su suegra). El caso es que un buen día las cosas se torcieron: una especie de salvaje entró en su laboratorio con la intención de **robarle el serum**, pero lo único que consiguió fue **secuestrar a nuestro genio y transformar a Clayton**, su hijo, en bola de arcilla por accidente. Echadle un poco de imaginación al asunto, unid unos cuantos cabos y tendréis **Claymates**, un videojuego en el que el **"arcilloso" Clayton** se lanzará al **rescate** de su querido padre.

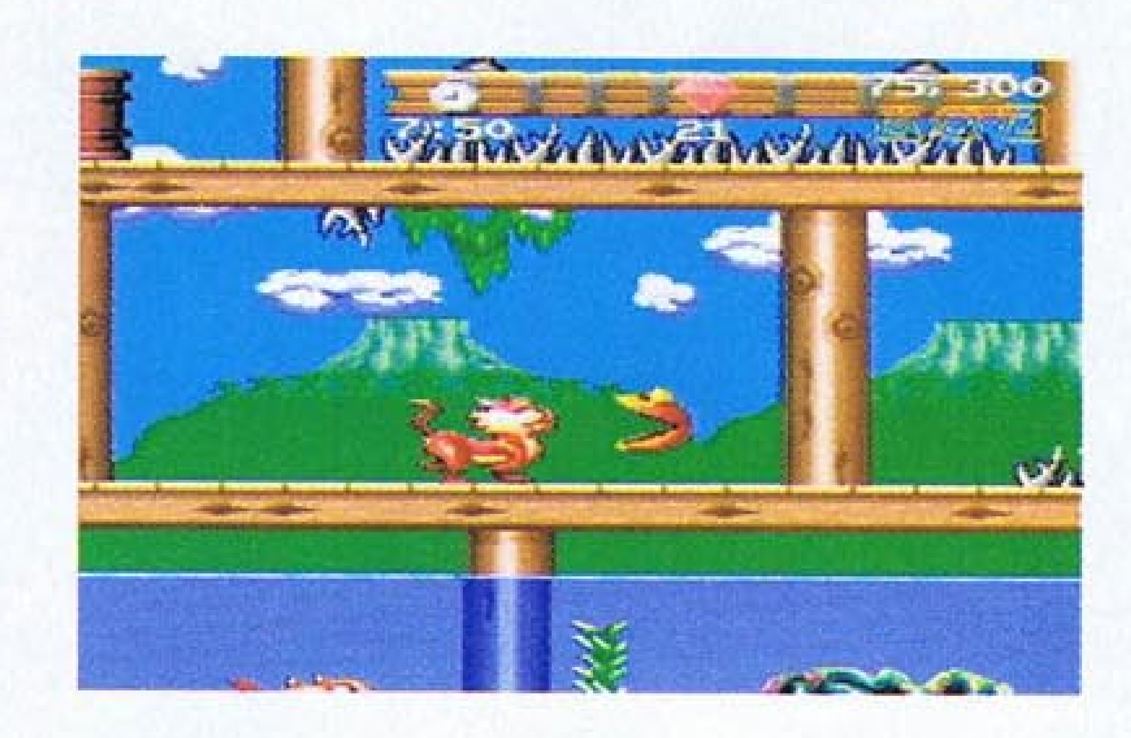
Como una bola de barro azul tampoco iba a tener mucho tirón como protagonista, en Ocean optaron por transformarla en distintos personajes a lo largo del juego: una serie de puntos repartidos por todas las fases permitirían que Clayton se conviertiera en **gato, ratón, pez, pájaro** o **ardilla** al "pillarlos".

Con este curioso desdoblamiento de personalidad como fondo se desarrolla una **aventura de plataformas** al uso (muchos **caminos por descubrir**, diamantes por recoger y enemigos que esquivar) salpicada por aspectos tan curiosos como unos **niveles** entre fase y fase que os obligarán a **utilizar vuestra inteligencia para seguir adelante**. Y es que **Claymates** no es un juego como otros. Claymates es el juego que **surgió del barro** para adentrarse en vuestra Súper. ¡Cuidado, que salpica! ¡Puaffff!



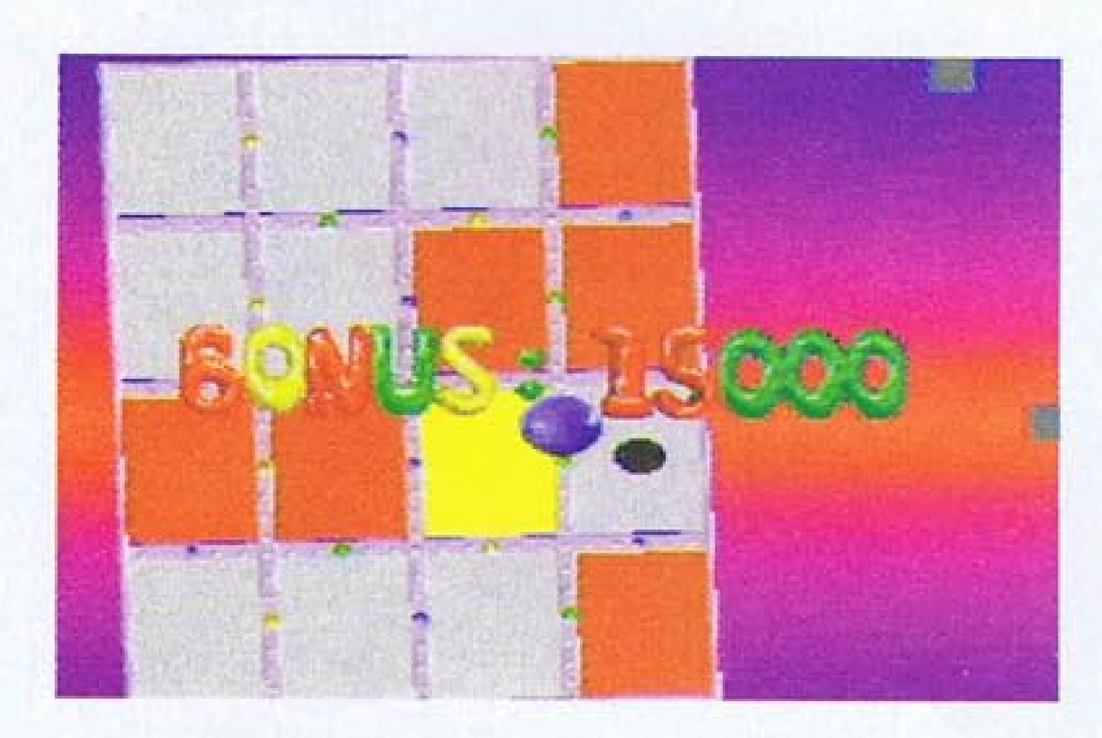
"CLAYMATION" ES LA TÉCNICA. ÉSTE ES EL JUEGO.







Un poco de inteligencia no viene mal. *Para pasar de nivel hay que guiar a los dos muñecos hasta la salida. La tarea requiere desarrollar una estrategia adecuada.*

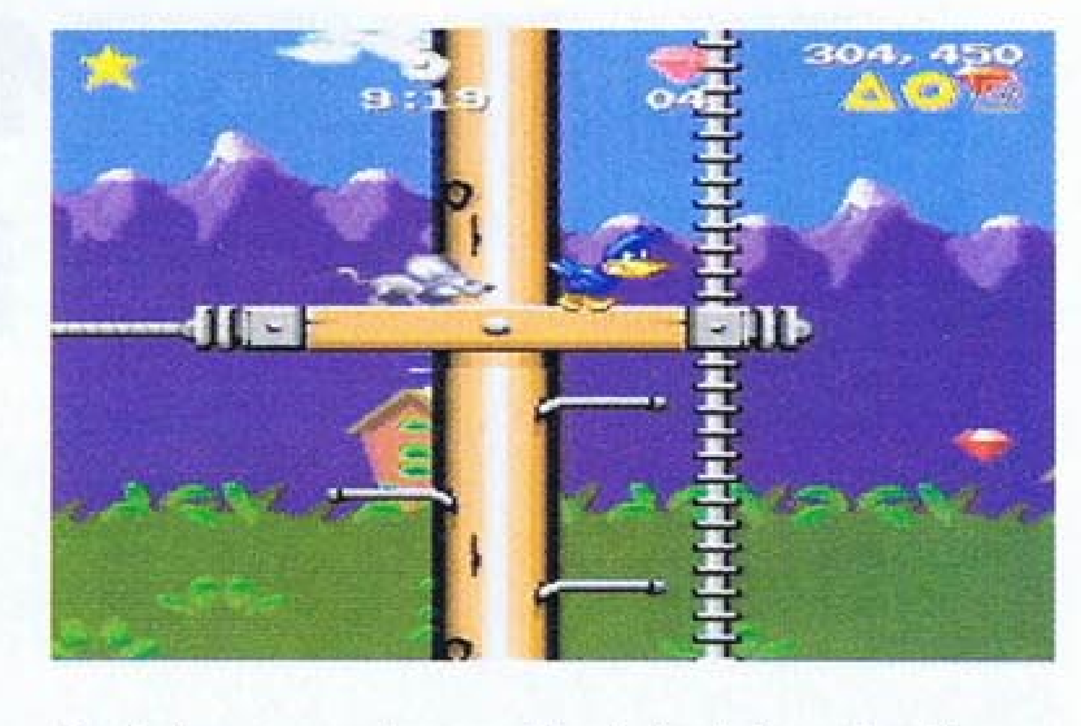


Bonus en Modo 7. *En Claymates hay dos tipos de bonus. Estos, que se desarrollan en su totalidad con Modo 7, y otros a los que se accede reuniendo las letras del nombre del juego.*



¡Buen trabajo! *Los globos que aparecen cada cierto tiempo en las fases son puntos de retorno. Si queréis llegar lejos, será mejor que no perdáis ninguno por el camino.*





***Cada fase en su tiempo**. Uno de los rivales más peligrosos en Claymates es el tiempo límite para acabar las fases.*



***Un enemigo con mucha clase**. Este perro es quizá el jefe de fase más bonito que aparece en el juego. La calidad técnica que se desprende de su imagen es impresionante.*







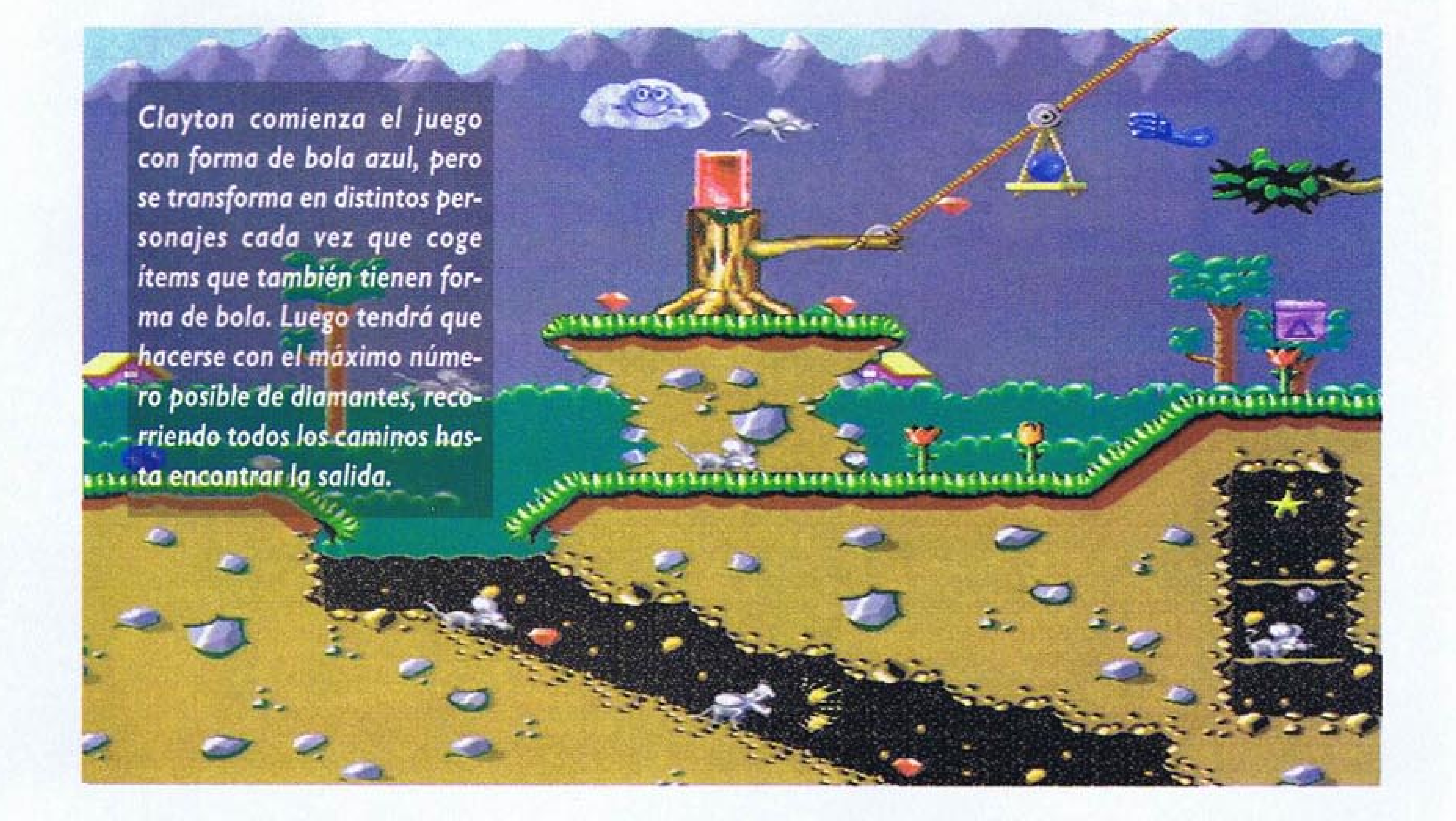
ESTÁ EN ACCIÓN

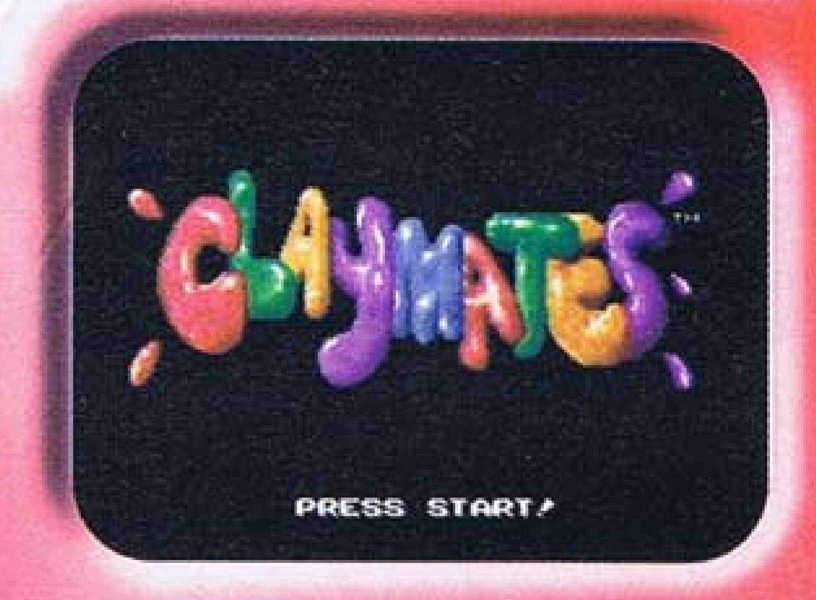
- La combinación de 5 personajes diferentes. Es gracioso.
- La carga de adicción que tiene el juego.



NO ESTÁ EN ACCIÓN

- La música verbenera que le han puesto al juego.
- Algunos detalles de animación.





OCEAN-SONY
Interplay

Megas: **8** Vidas: **4**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Sobre todo estamos hablando de plataformas, pero tampoco hay que olvidarse de los niveles "inteligentes" que aparecen entre fase y fase.

• Desarrollo:
Cada fase se divide en varios subniveles, tras los que toca enfrentarse al jefe final de turno. Después tendréis que usar el coco para acceder al siguiente nivel.

• Tecnología:
Claymation: Técnica que imita la forma y el movimiento de figuras de barro, ¿os suena? Además, profusión de Modo 7 en las fases de bonus.

• Duración:
Teniendo en cuenta que las continuaciones son infinitas y que vosotros sois unos linces, no creemos que este juego se os resista demasiado.

GRAFICOS 83
Desiguales. Esperábamos más de la Claymation, pero el nivel general es aceptable.

SONIDO 69
Quizá lo peor del juego. Melodías en plan ferial y tremendamente repetitivas.

MOVIMIENTO 80
Muchos personajes pero no muy variada gama de movimientos.

JUGABILIDAD 84
Dos puntos fuertes: los contínuos cambios de protagonista y la originalidad de algunos pasajes -sobre todo entre fase y fase-.

ENTRETENIMIENTO 85
Hay que reconocerlo: Claymates tiene un puntillo adictivo que nos ha sorprendido muy gratamente. Al principio no se nota...

Opinión
Cuando Claymates parecía basar su atractivo en el nivel gráfico (la renombrada Claymation), resulta que nos ha enganchado por dos vías: la variedad de situaciones y la notable adicción que desprende en plataformas, caminos secretos y cambios de personajes. ¿Qué ha pasado entonces? Pues que aunque algunos aspectos acumulan calidad, lo de la imitación del barro se nos antoja un poco farolero en este caso.

Recomendación
Claymates tiene aire infantil, pero podría valer "para todos los públicos".



¿QUIERES MAR? PRUEBA LO ÚLTIMO DE SUNSOFT

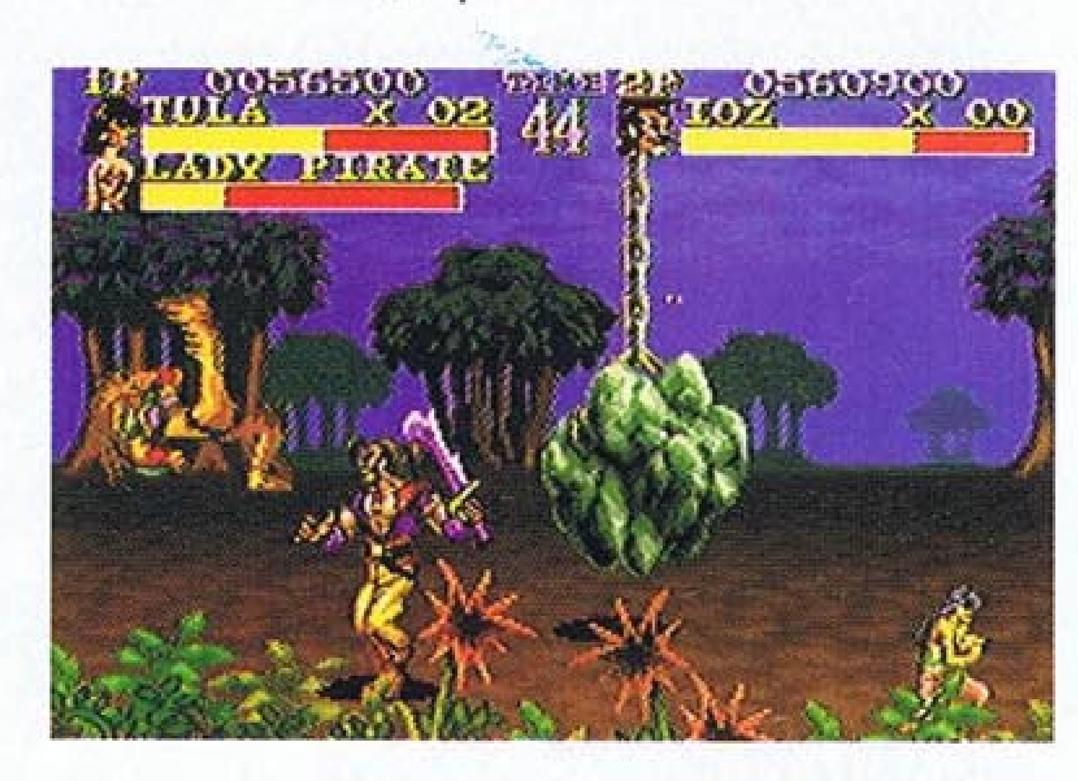
Y ahora, hablemos de la piratería. Los cartuchos piratas... ¿qué? ¡ah, perdón! Me comunican que no vamos a contaros nada acerca de esa clase de piratería, sino más bien de la de toda la vida. De la del parche en el ojo, la pata de palo y el loro al hombro. Entonces no cabe duda, seguro que nos toca comentaros **Pirates of Dark Water**, un **beat-'em up** con el que **Sunsoft** pretende que os partáis la cara con la peor calaña que se pueda encontrar en el puerto Super Nintendo.

El jueguecito en cuestión está basado en la **serie de dibujos animados de Hanna Barbera** y nos cuenta la historia de Ren, un joven heredero del trono de Octopon que debe encontrar los **tesoros de Rule** y así acabar con el **misterio de las aguas oscuras**. Un extraño lugar que engulle a todo aquel barco que osa acercarse.

Hasta aquí muy facilito, pero fíjese usted por donde tenía que entrar en escena el tipejo de rigor. En este caso **Lord Bloth**, un sanguinario personaje muy ducho en el arte de "sislar" tesoros que, ni corto ni perozoso, ha enviado a sus muchachos a incordiar a nuestro protagonista. Consecuencia: **Ren** tiene que hacer uso de sus **puños** de forma más que profusa al mismo tiempo que evita que le rocen. Para ello cuenta con la **ayuda de Loz** (un ex-pirata) y **Tula** (una heroína), dos personajes a los que también podréis elegir y con los que Ren compartirá pantalla gracias a la opción de **dos jugadores simultáneos**. Con ellos, vuestra misión resulta más fácil, pero de todas formas decidle al vigía que no se baje del palo mayor. Los **piratas de las aguas oscuras** siempre están al acecho, espada en mano.



PIRATES OF DARK WATER



***En gráficos, superior**. Atractivo el diseño con que Sunsoft ha modelado a sus personajes. Lástima las repeticiones.*





__Efectos sorpendentes__. Pirates of Dark Water tiene efectos tan curiosos como éste: un enemigo observa la acción en primer plano y luego salta para introducirse en ella.



- *La variedad de golpes de los personajes.*
- *Algún jefe de final de fase que otro.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

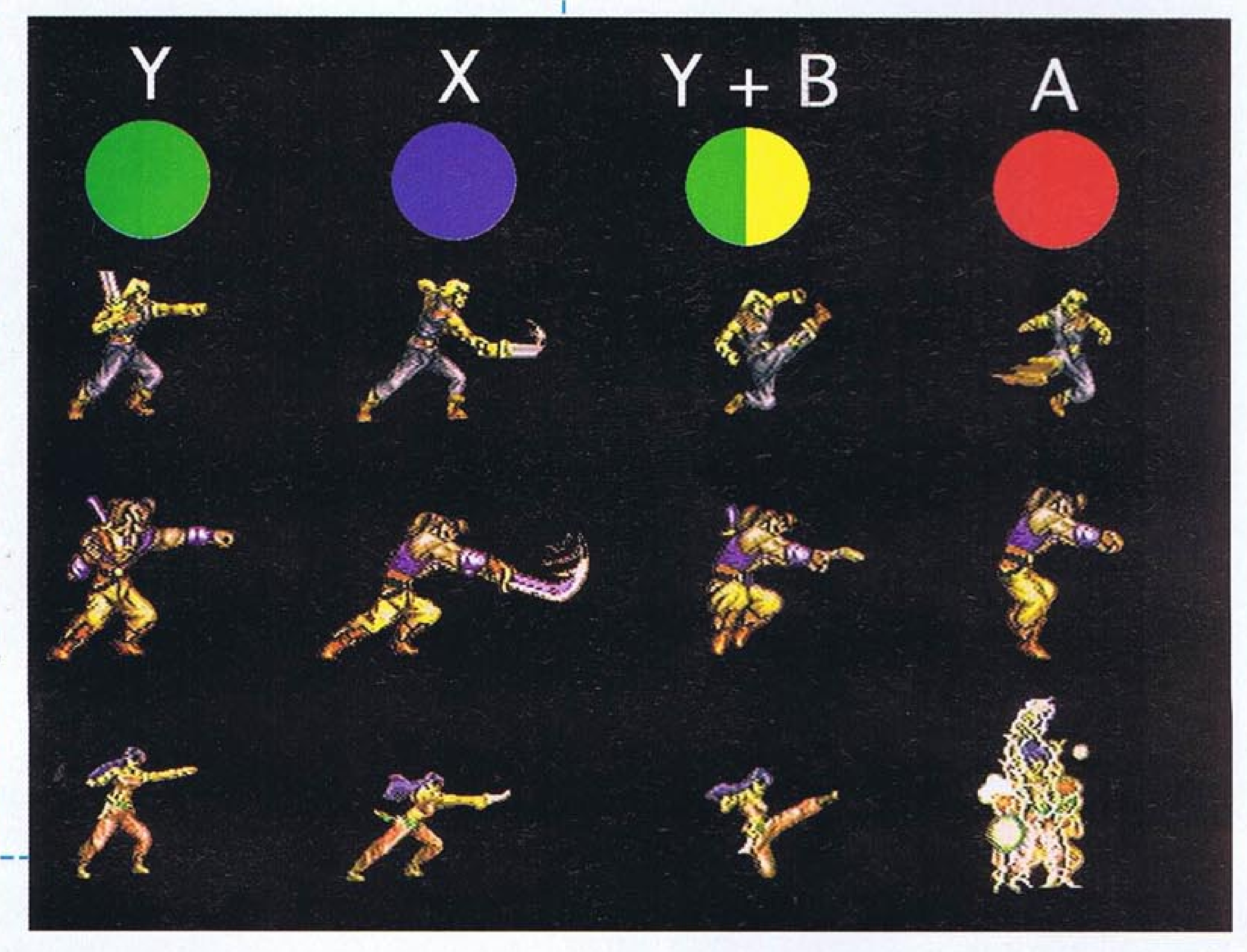
- *Falta originalidad en el planteamiento.*
- *La desesperante repetición de los enemigos.*

Ahí van unas tácticas de ataque

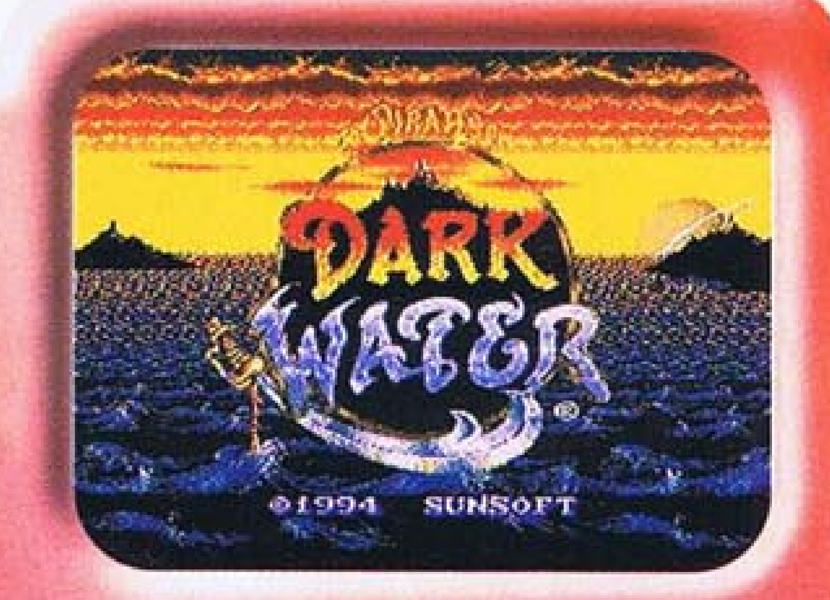
En un denonado esfuerzo por paladear la magia de los piratas, hemos desentrañado ***cada movimiento de sus protagonistas****. Ahí tenéis, destripaditos, todos los ataques del mundo. Tanto los habituales como los especiales, que son:* ***patada con giro de Ren, puñetazo con giro de Ioz y disparo de campo eléctrico de Tula.***



__Esto sí que es monstruoso.__ Este jefe de fase es quizá el más bonito de los muchos que aparecen en el juego.







SUNSOFT
Sunsoft

Megas: **8** Vidas: **4**
Continuaciones: **5**
Niveles de Dificultad: **2**

• Tipo de Juego:
Ambiente marinero y mucho pirata malo, pero que nadie nos niegue que estamos ante un beat-'em up como la copa de un pino: avanzar y pegar.

• Desarrollo:
Todas las fases siguen el mismo patrón: desarrollo horizontal, muchos rivales cada uno con su barra de energía y, como guinda, un enemigo final.

• Tecnología:
Dos apuntes: Algo de Modo 7 en el mapa que aparece antes de cada fase y múltiples planos de scroll que acentúan la profundidad de los escenarios.

• Duración:
Cinco continuaciones dan para mucho, pero... ¿tanto como para acabar el juego con rapidez? Nos tememos que estos piratas tienen demasiada mala uva.

GRAFICOS **80**
Manos geniales para algún jefe final. Pero mucha repetición en los enemigos.

SONIDO **75**
Melodías machaconas y efectos simples completan un sonido de lo más normalito.

MOVIMIENTO **84**
Lo mejor del juego. Soprendente la variedad de golpes de los protagonistas.

JUGABILIDAD **78**
Sí, mucha continuación y mucho ítem energético, pero a la hora de la verdad terminaréis echando en falta más ayuda.

ENTRETENIMIENTO **72**
Ya sabemos que este género es así de lineal, pero es que el juego acaba siendo tan monótono que uno se puede aburrir.

Opinión
La sensación general que deja el cartucho de Sunsoft en nuestros mandos es, como dice un amigo de la casa, correcta. Sí, tiene gráficos aceptables y notables movimientos en sus personajes protagonistas, pero le falta originalidad en el esquema. Gran parte de lo que nos ofrece Sunsoft ya lo tenemos en otros cartuchos y se echa de menos algo de imaginación. Por mucho que el tema sea cartoon y dibujero al máximo.

Recomendación
Para viciados del beat-'em up y novatos en esto de los videojuegos.



GAME BOY



Del refranero, los proverbios y la sabiduría popular en general se pueden extraer valiosas enseñanzas que se aplican después a innumerables aspectos del transcurrir de la cotidianeidad (¿de la queeeeé?). Dichos como "pájaro que vuela, a la cazuela" o "una hamburguesa es un disparate si te dejas boca arriba el bote de tomate" se han transmitido con éxito de padres a hijos durante generaciones.

Precisamente por eso, en Sony no han dudado en aprenderse lo de **"la unión hace la fuerza"**, pues seguramente habrá pocos **equipos tan poderosos** sobre el papel como el que formen las **Battletoads** y los gemelos **Billy y Jimmy Lee** (alias Double Dragon) en el cartucho que tenemos el gusto de presentaros. Cómo ya estaréis ansiosos por saber más de él, os contamos que lo que se esconde en **Battletoads & Double Dragon** es un beat-'em up portátil en el que nuestros cinco protagonistas se enfrentan durante s**eis fases** -eso sí, individualmente- a Dark Queen, Shadowboss y sus ejércitos de malhechores. Y que quede constancia de que lo hacen de la forma más simple posible: basta un **salto y un tipo de ataque**, puños o piernas, que se efectúan con los **botones B y A** respectivamente. Así de exiguo y así de peligroso, pues el nivel de dificultad va aumentando progresivamente, de forma que los múltiples ítems que proporcionan energía y vidas extra se quedan bastante cortos a la hora de llegar lejos en la partida. ¿Os atrevéis a entrar en acción? Ya sabéis que los tres batracios mutantes y los hermanitos Lee esperan mucho de vosotros. Así que venga esas Game Boy conectadas, y a golpear.

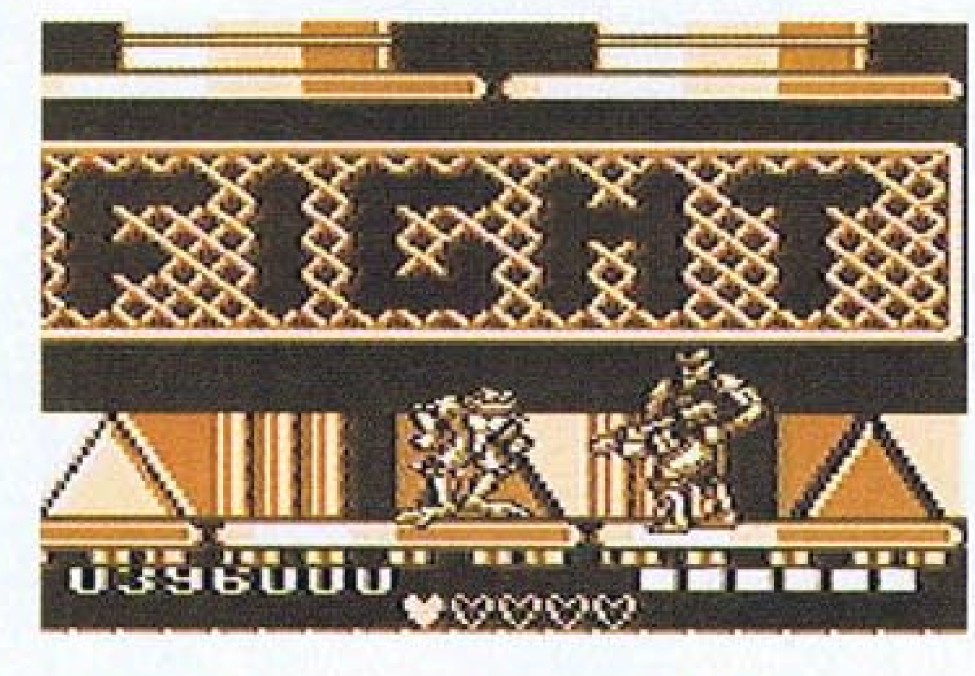


¿TE ATREVES A PROBAR ESTA COMBINACIÓN?



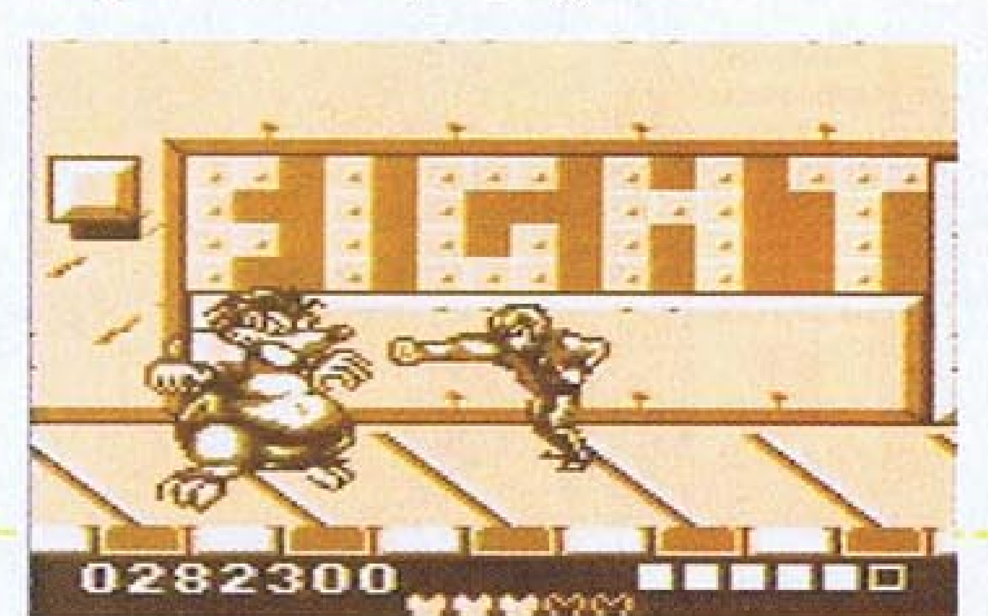
La primera fase es así de lineal y tan peligrosa como parece

Son amigos de Dark Queen



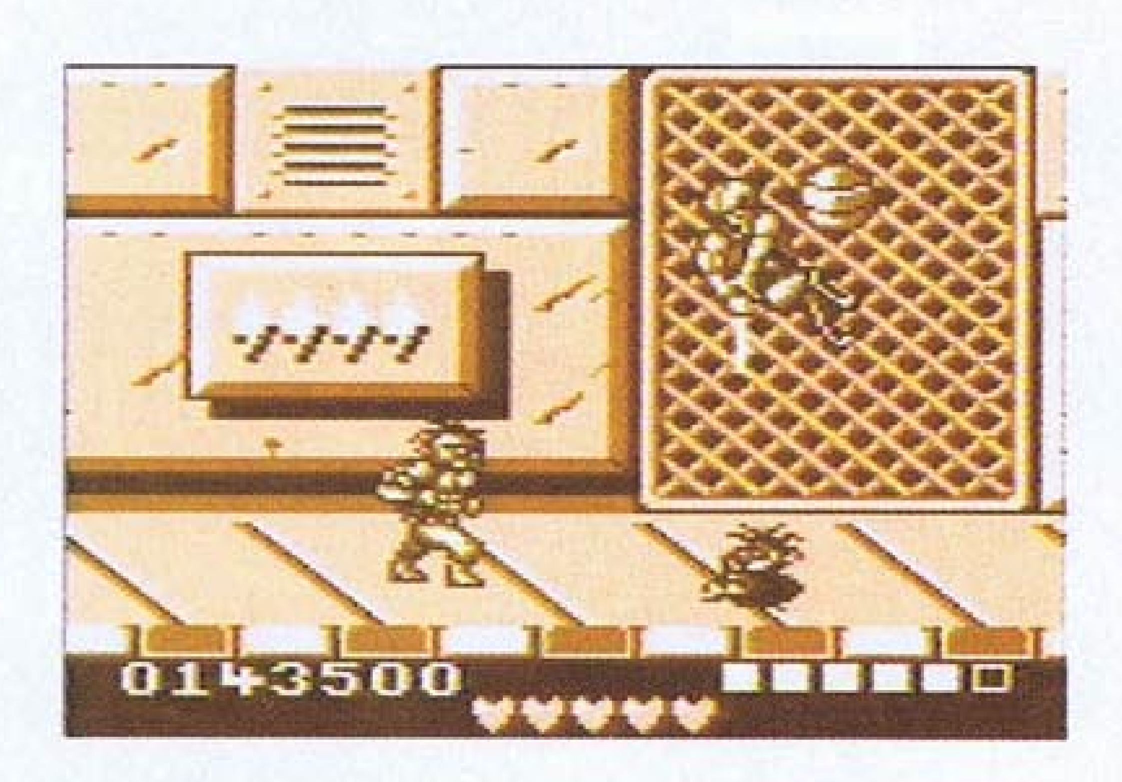
Abobo, Big Blag, Roper, Robo Manus, Shadowboss y Dark Queen. *Seis nombres para seis* **jefes finales** *a los que estáis obligados a rendir visita durante el juego. Estos angelitos añaden a su mal carácter la* **ausencia de barra de energía**, *con lo que nunca se sabe cuántos toques faltan para acabar con ellos. Al final, lo de siempre, todo se reduce a* **golpearles una y otra vez hasta que caigan.** *Antes o despúes, según como andéis.*



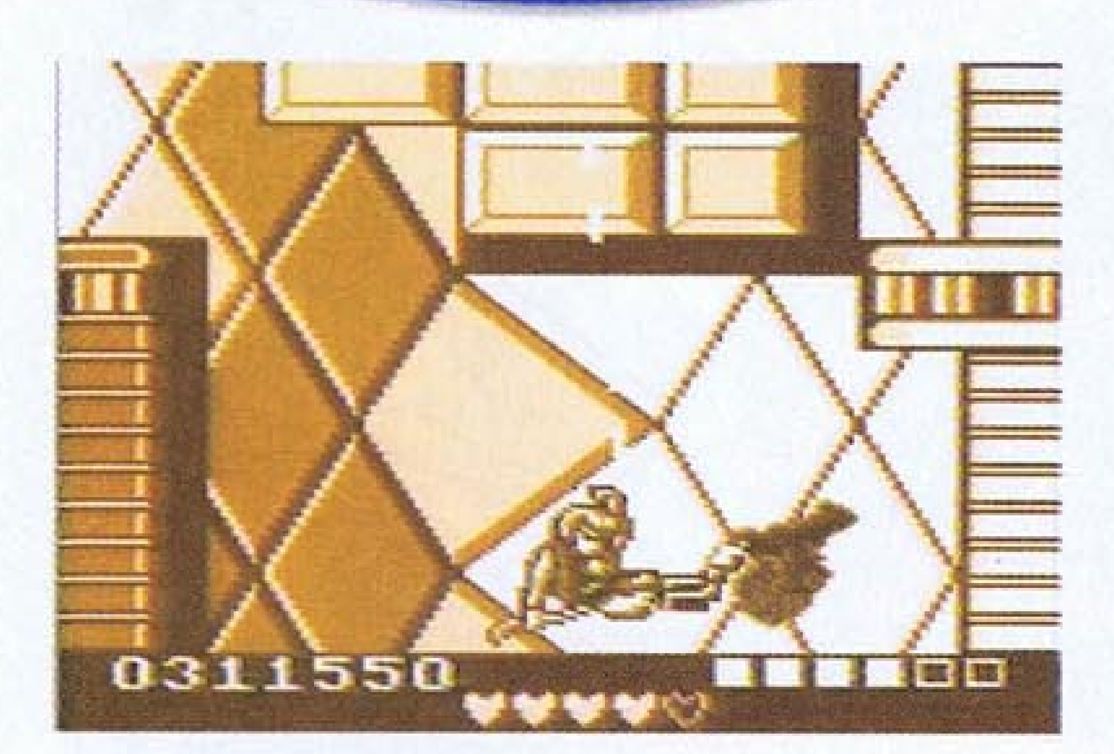




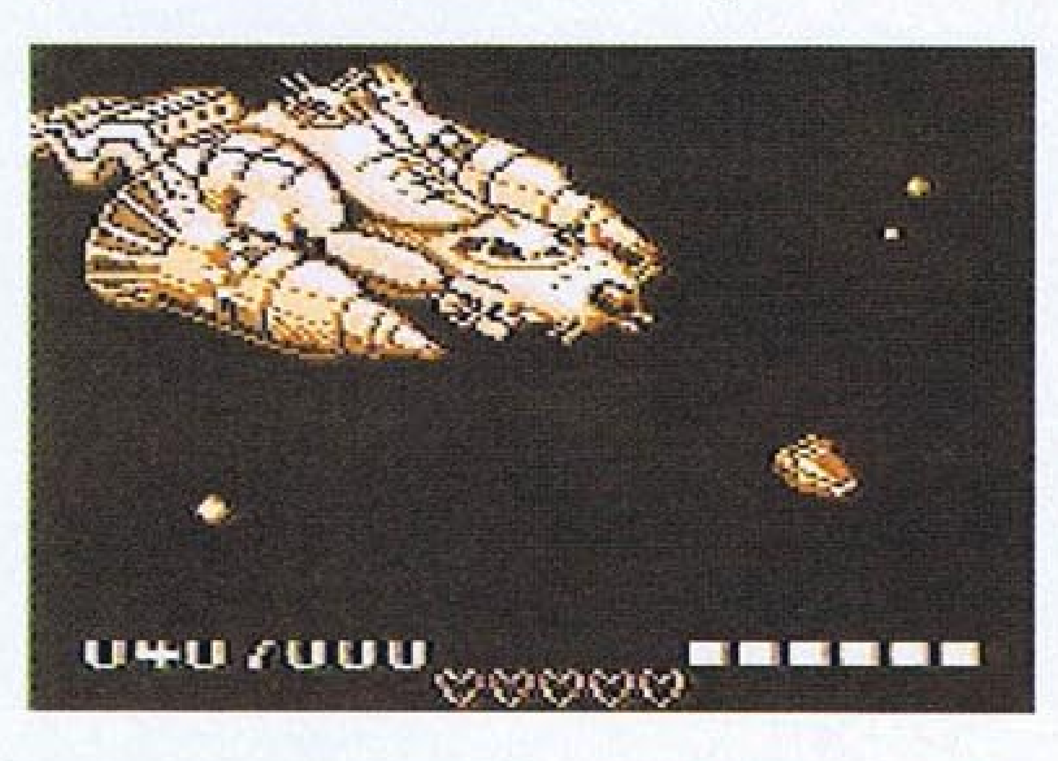




***Billy Lee en acción**. Cada personaje tiene un golpe propio, pero es la consola la que decide cuándo ejecutarlo.*



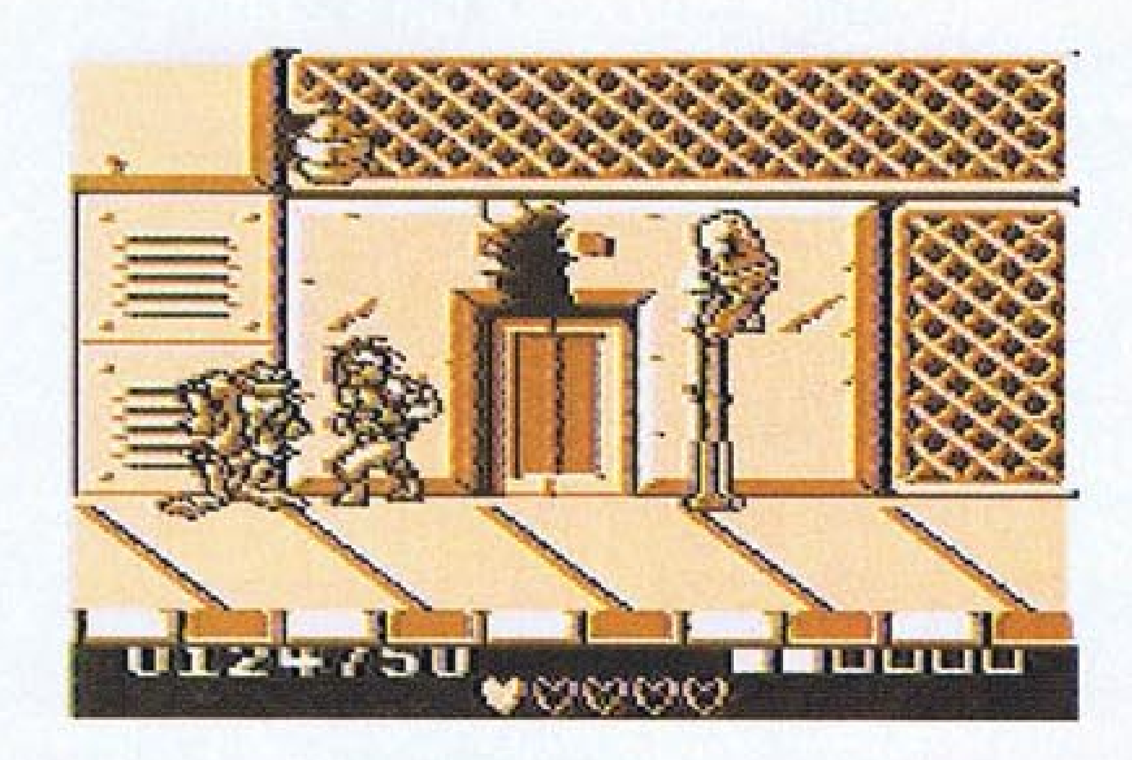
***También en vertical**. Algunos tramos os obligan a descolgaros con una cuerda. Eso sí, los enemigos que no falten.*



***Una de matamarcianos**. Se agradece que en medio de tanto puñetazo haya sitio para una breve fase de matamarcianos. Y que conste que vuestra nave es la pequeñita.*



***Cinco valientes**. Elegid bien, y a uno sólo, que luego no podréis cambiar a mitad de partida.*



***Atrévete con ellos.** Os cargaréis al macarra con un par de golpes. Lo mismo para el robot, sólo que él os dará un arma.*



Sony Imagesoft
Rare/Tradewest

Megas: **2** Vidas: **3**
Continuaciones: **3**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
¿Os suena el término beat-'em up? Pues añadid al asunto unos toques plataformeros, una fasecita en plan matamarcianos y sabréis de que hablamos.

• Desarrollo:
Esperan seis fases llenas de golpes, enemigos y un jefe final. La nota exótica de parte de un nivel sobre moto espacial y otro de línea mata-mata.

• Tecnología:
La aventura de nuestros cinco amigos no da para mucho. Animaciones entre fase y fase, sprites pequeños y un scroll bastante forzado son sus características.

• Duración:
La tradicional dificultad de las Battletoads sigue presente tras su unión con la pareja de Dragones. A partir de la tercera fase las continuaciones vuelan.

GRAFICOS 66
Los escenarios no están mal, pero los personajes son minúsculos y parpadean.

SONIDO 75
Las melodías tienen un ritmo destacable. Los efectos son reducidos y monocordes.

MOVIMIENTO 62
La máquina decide si hay patadas o puñetazos. De los enemigos mejor no hablar.

JUGABILIDAD 70
Los protagonistas son fáciles de controlar, pero la dificultad crece tanto que al final no hay bicho que se haga con los mandos.

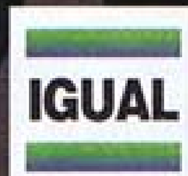
ENTRETENIMIENTO 65
El juego pone poco de su parte para resultar adictivo. Nos queda el reto de ver cuánto duran las continuaciones.

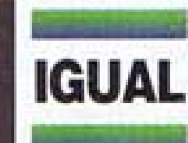
Opinión
El resultado de la boda entre Battletoads y Double Dragon nos ha decepcionado. Lo que prometía ser un interesante juego de acción se ha venido abajo debido a la escasa calidad del juego. Los personajes parpadean y no están bien definidos, los enemigos parecen maniquíes y se hace muy difícil controlar los golpes. Se salvan la variedad de escenarios y algunos toques originales en plan fase de matamarcianos.

Recomendación
Para "devorajuegos" y otros valientes que se atrevan con cualquier cosa.



N.E.S.

1. **Super Mario 3**
   Nintendo • Plataformas
   

2. **Kirby´s Adventure**
   Nintendo • Arcade
   

3. **Jimmy Connors**
   Ubi Soft • Juego de Tenis
   

4. **Megaman 4**
   Capcom • Plataformas
   

5. **Tiny Toon**
   Konami • Plataformas
   

6. **Battletoads**
   Tradewest (Rare) • Arcade
   

7. **Asterix**
   Infogrames • Plataformas
   

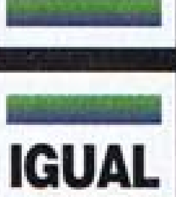
8. **Maniac Mansion**
   JVC • Aventura Gráfica
   

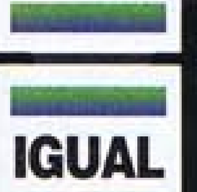
9. **Prince Of Persia**
   Mindscape • Aventura
   

10. **Indy Heat**
   Tradewest • Racing
   IGUAL

Game Boy

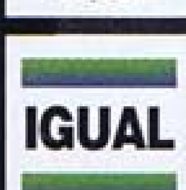
1. **Wario Land**
   Nintendo • Plataformas
   

2. **Legend of Zelda**
   Nintendo • Aventura
   

3. **Tetris 2**
   Nintendo • Inteligencia
   

4. **Cool Spot**
   Virgin • Plataformas
   

   
5. **Kirby´s Pinball Land**
   Nintendo • Pinball
   

6. **Super Mario Land 2**
   Nintendo • Plataformas
   

7. **Jungle Book**
   Virgin • Arcade
   

8. **Jimmy Connors**
   Ubi Soft • Juego de Tenis
   

9. **Nigel Mansell**
   Nintendo (Gametek) • Racing
   

10. **Mystic Quest**
   Nintendo (Square) • Aventura RPG
   



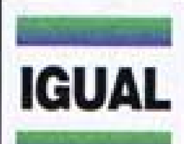


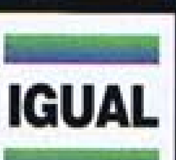
• LA ENTRADA MÁS FUERTE: No es porque sea la única de este mes, es porque se lo merece. **Maximum Carnage** dará mucho que hablar.
• EL SUBIDÓN: Apuntamos tres subidas comprometidas. Una, la de **Jimmy Connors**, genial. Dos, la de **Fatal Fury 2**. Y tres, la de **World Cup Striker**.
• LA PROMESA: Esperanzados estamos en que **Super Metroid** arrase en El Pulso de Super Nintendo. Que no os extrañe un próximo número 1.
• EL MEDIOCRE: Nuestro rasero ramplón se ha encargado este mes de decirle unas cuantas cosas a las **Battletoads y Double Dragon** en portátil.
• EL REY DEL NÚMERO 1: Marios y Warios por doquier. En NES, en Game Boy, y quizá nos encontremos con otro en la Super.
• EL MÁS BUSCADO: Ampliamos de nuevo la lista de recompensas. Este mes se llaman **Stunt Race FX**, **Mortal Kombat 2**, **Return Of the Jedy**, **Indiana**...

Super Nintendo

1 Fifa Int. Soccer
Ocean • Fútbol


2 DB. Z. La leyenda...
Bandai • Lucha
IGUAL

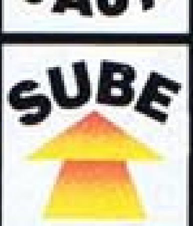
3 NBA Jam
Acclaim • Basket


4 Starwing
Nintendo • Arcade


5 Jimmy Connors
Ubi Soft • Juego de Tenis


6 Fatal Fury 2
Takara • Lucha


7 World Cup USA 94
U.S. Gold • Fútbol


8 Megaman X
Nintendo • Plataformas


9 Clayfighter
Ocean (Interplay) • Lucha


10 Maximum Carnage
Acclaim • Arcade


11 Nigel Mansell
Nintendo (Gremlin) • Racing


12 Young Merlin
Virgin • Aventura


13 World Cup Striker
Elite • Futbol


14 Turn & Burn
Absolute • Arcade/Simulador Aéreo

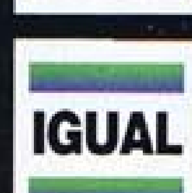

15 Final Fight 2
Capcom • Beat-´em up

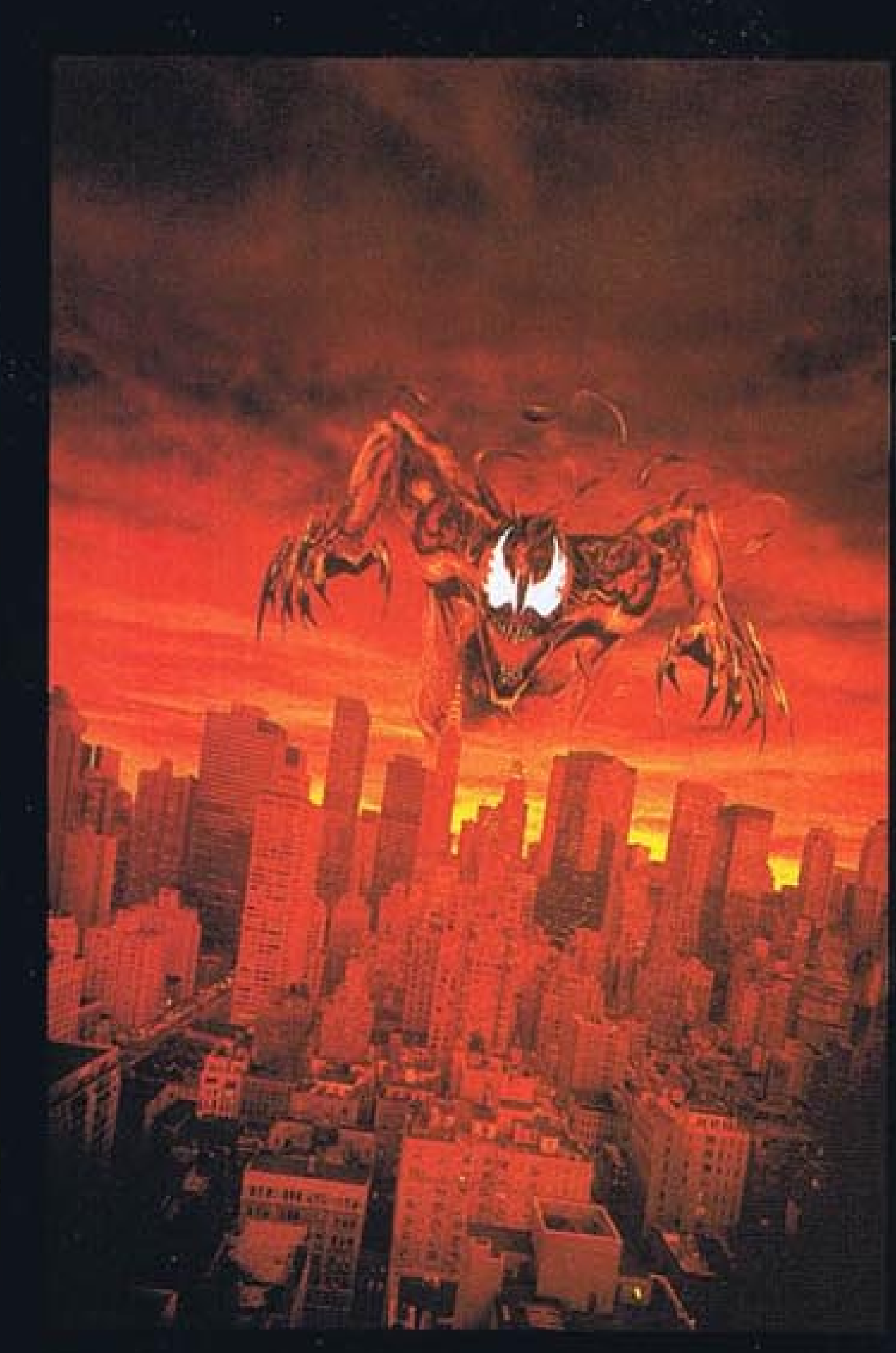

16 Lost Vikings
Nintendo (Interplay) • Aventura


17 S.F. II Turbo
Nintendo (Capcom) • Lucha


18 Rock´n Roll Racing
Ocean (Interplay) • Crazy Racing


19 Empire Strikes Back
JVC • Arcade
IGUAL

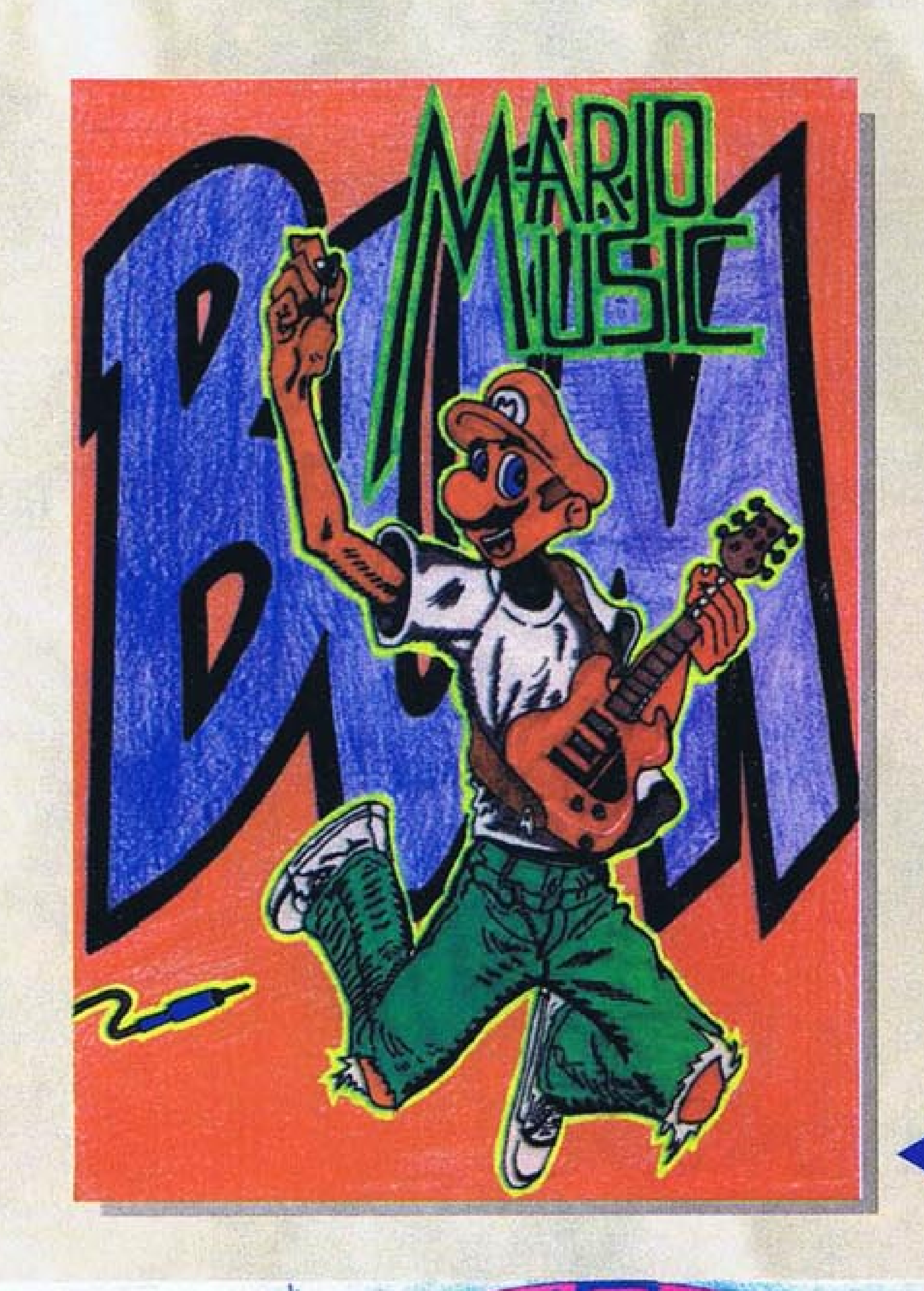
20 Mario All Stars
Nintendo • Plataformas




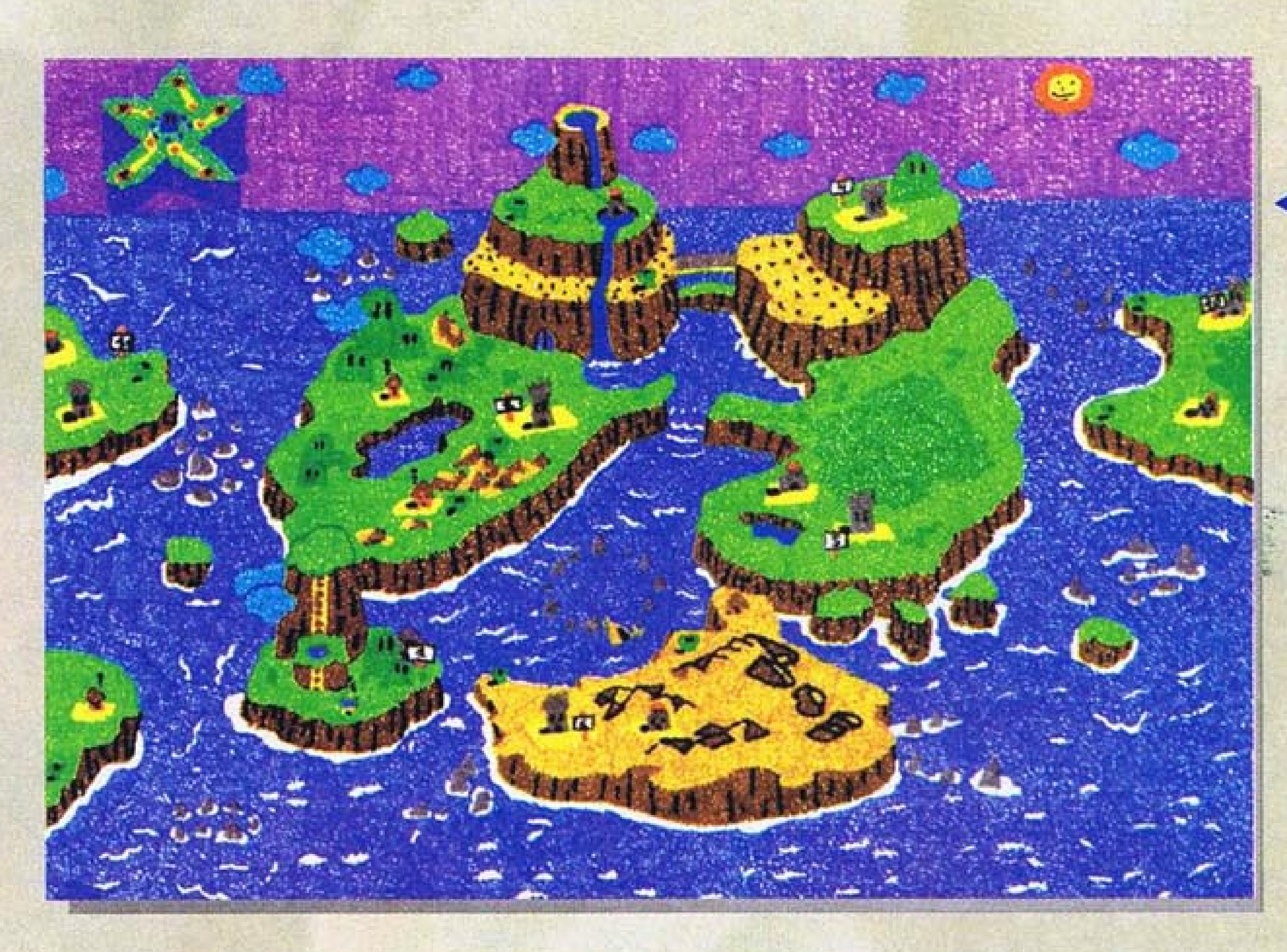
Está visto, agosto no es mes para echar las campanas al vuelo. Salen pocos títulos y, por lo visto, no siempre espectaculares. Nuestro Pulso nota mucho estas cosas. Será que está deseando irse de vacaciones. Y se vuelve vago y remolón. Pero como aún le queda, ahí tenéis reflejados los cambios, subidas, bajadas y nuevas entradas que nos han deparado estos calurosos 30 días. Nada especial, como podéis ver. Tan sólo Maximum Carnage **parece tener algo que decir. Y eso no es poco, sabiendo además que sale con ventaja. El mes que viene se notará la avalancha. Ya veréis que vuelcos que da el Pulso.**



ZONA ZERO



Luis Carlos Lomas (Palencia)



Severino Boix Martínez (Alicante)



Manuel Heredia Taboala (Málaga)



Macarena Gallego Fernández (Córdoba)



Lluis Hereu Vilarú (Gerona)



Alberto García (Valencia)

José Reigal Criado (Córdoba)

A ver si adivinamos cuál es la máquina de Nintendo que más te gusta. ¿La mochila?









Jesus Serrano Cuesta (Zaragoza)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros del amigo Mario que sólo podrás conseguir a través de tu revista favorita: Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a: **HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID)**. Indicando en el sobre: **ZONA ZERO**

RECORD Manía

RIVAL TURF



Agustin Ferrero y Federico Alonso (ZAMORA)

¿A pares? Venga hombre, si el juego no era tan difícil, ¡Ah!, ¿que queríais estar los dos aquí?

ROBOCOP (NES)



Ricardo Vara Agrafojo (LA CORUÑA)

Bien, amigo, has demostrado ser inteligente. No sólo tienes NES, sino que además juegas con ella y te acabas sus cartuchos.

JURASSIC PARK



Miguel Gistan (BARCELONA)

Luego nos envías una carta y nos pones el tiempo que te ha llevado acabar este "fastidioso" cartucho jurásico. ¿Vale?

ZONA ZERO

A veces llegan cartas...

Al Borde De...

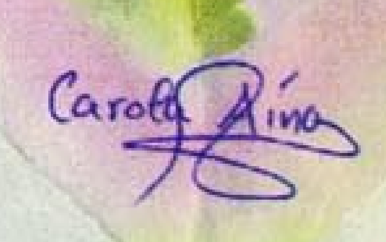
Roberto León Puchades (Valencia)

Queridos amigos:

¡SOCORRO! ¡AUXILIO! ¡AYUDA! ¡TERREMOTO! ¡UN INFARTO! ¡QUEME DAAAAAAAA!

¡ME DIO! Estos son mis últimos palabras ¡¡PORFABOR!!

¡Hola chicos! ¿Sabeis quien soy? Soy Carola Aino, guerrero Venus y os escribo esta carta para deciros que yo y mis amigas: Bunny, Ray, Eimi y Patricia estamos muy indignadas por que nuestro juego no sale en versión pal ¡y ni siquiera viene de importación! Decidle a los chicos de Nintendo que como no consigan que distribuyan el juego "Sailor Moon R" en español pronto, tendran que probar mi fulgor creciente, el Rayo fuego de Ray, el mercurio lucha de Eimi, el supremo trueno de Patricia y el cetro relampagueante de Bunny. Así que... ¡que se den prisa por su bien! También quiero deciros otra cosa.... Desde que Alan me dejó, no se lo que me pasa, pero creo que me he enamorado de vosotros, así, que me gustaria que alguno quisiera ser mi novio.

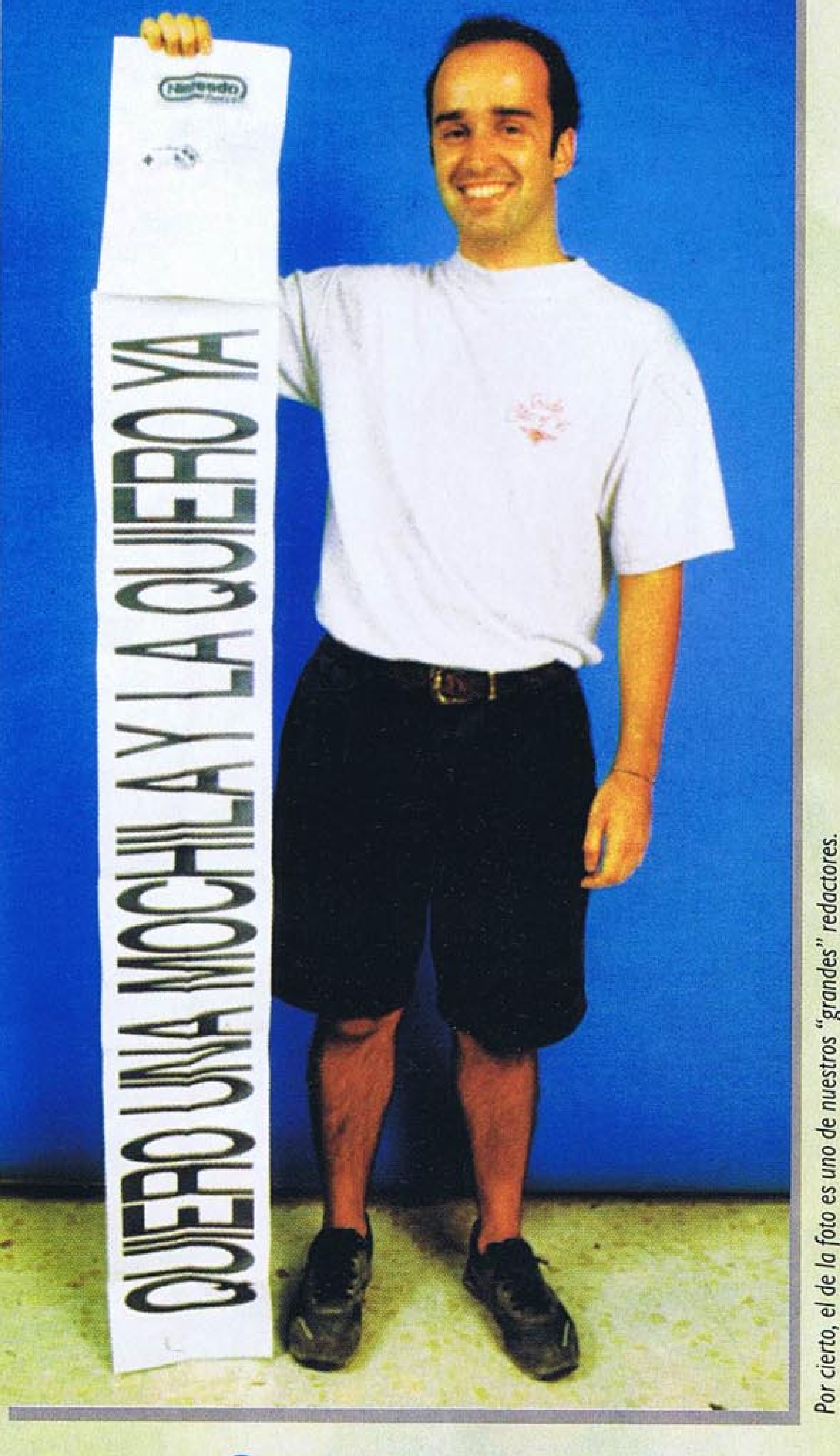


Un gran Beso de:

Carola Aino

Con Corazón

Carola Aino (Córdoba)



Por cierto, el de la foto es uno de nuestros "grandes" redactores.

Enormes

Carmelo Aldón Márquez (Ciudad Real)

Desde China

Ondiz Aizpuru Mendieta (Vizcaya)

大道中井文臨銀毫

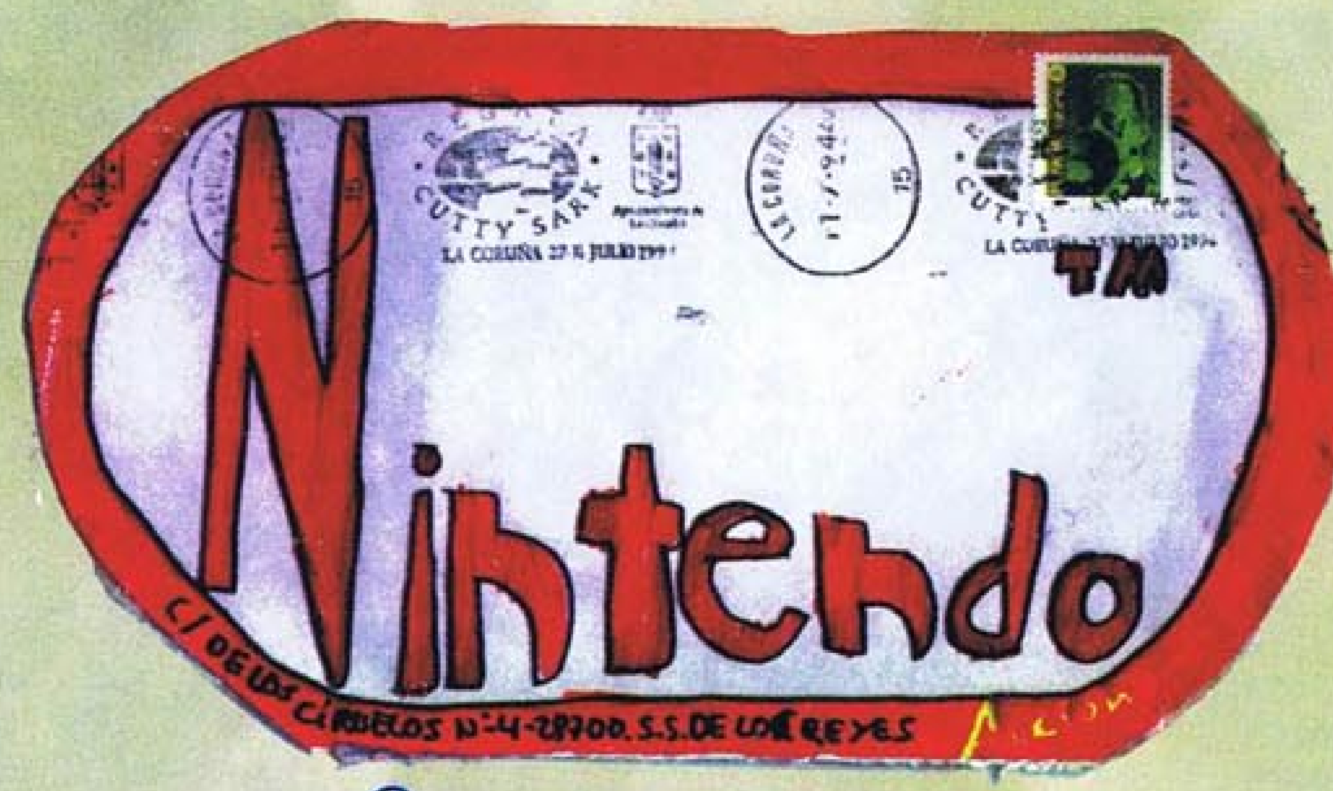
[illegible]

Lloronas

José Pérez Valencia (Sevilla)

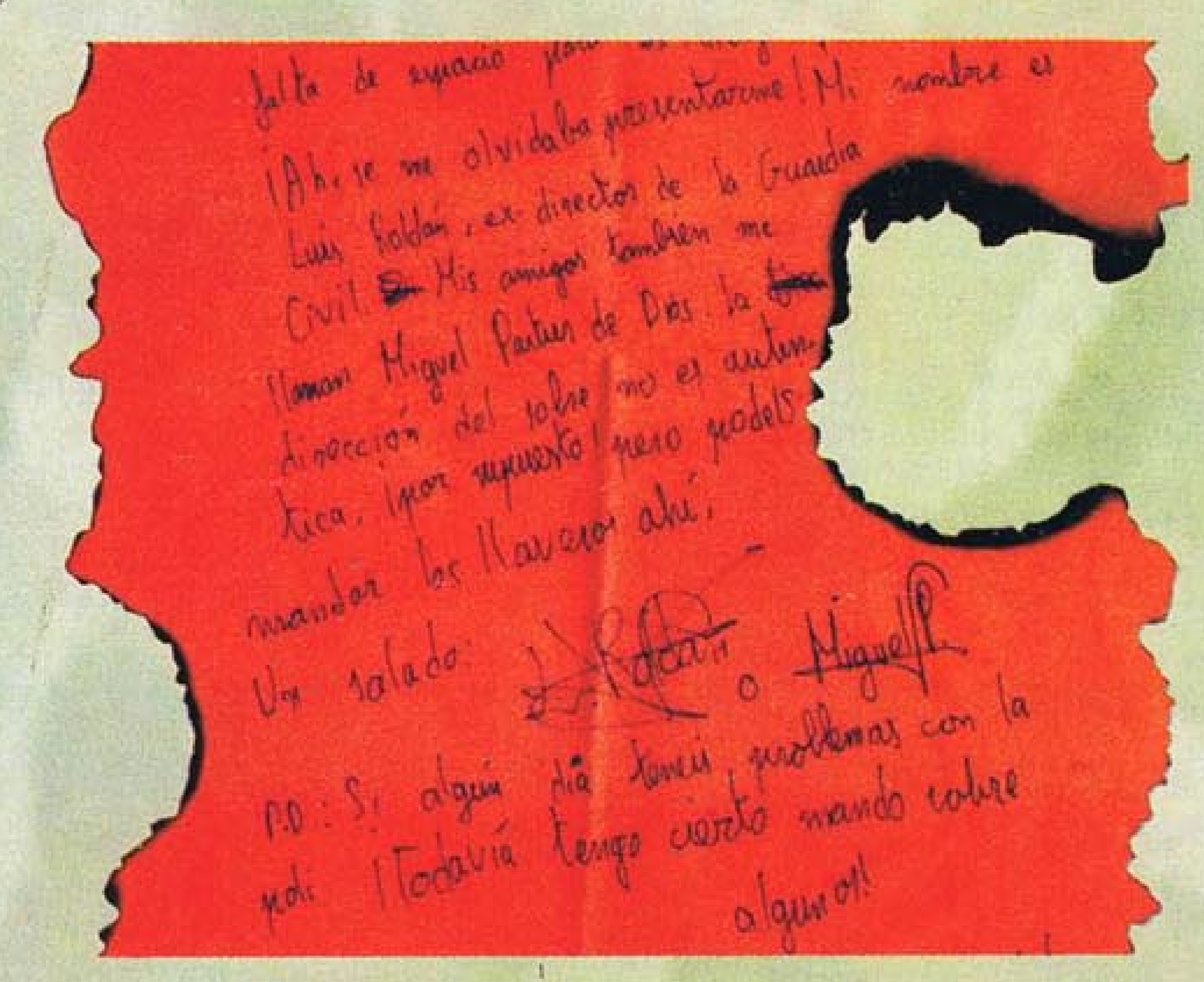
POR CIERTO TENGO UN TERRIBLLE DRAMA, ES QUE YO Y MIS DOS HERMANOS HEMOS INSISTIDO EN UNA SUPER NINTENDO PORQUE TENEMOS UNA N.E.S. PERO MI MADRE NO NOS DEJA.

¡BUAA!!



Nintenderas

Martín Loureiro Barrientos (La Coruña)



falta de espacio para ...
¡Ah, se me olvidaba presentarme! Mi nombre es Luis Roldán, ex-director de la Guardia Civil. Mis amigos también me llaman Miguel Pastor de Dios. La dirección del sobre no es auténtica, ¡por supuesto! pero podéis mandar las llaveros ahí.

Un saludo: L. Roldán o Miguel P.

P.D.: Si algún día tenéis problemas con la poli ¡Todavía tengo cierto mando sobre alguno!

Reveladoras

"Luis Roldan" (La Coruña)

Jo,jo,jo,jo,joo! (Risa tenebrosa)
Soy una niña de 11 años llamada Nayra que os manda unos dibujitos y... ¡Ay de vosotros si no los publicáis!
Pues os las veréis conmigo. Soy cinturón negro color bomba de Bomberman y además, Wario es familiar y colega mío, y ahora está aquí conmigo de vacaciones en Tenerife y entonces os las veréis con él y conmigo.

Aterradoras

Nayra Calderón Negueroles (Tenerife)

¡Hallo! friends of (Faicom) Action Yo escribo desde Cáceres because yo don't know when exit Mario and Wario decidme alguna shop especializada en Video-games what have this is game please because sino yo go to the contagear the resfriado y go to AAAAAATCHIS! know what ya es bastante

Políglotas

Alfonso García Delgado (Cáceres)

AVISO: PARA PODER LEER LA CARTA HABRÁ QUE SUSTITUIR EL NÚMERO POR UNA LETRA DEL ABECEDARIO:
EJEMPLO: 1=A
3=C
4=CH
5=D

¡9 13 1 14 10 14 22 6 14 5 18 1 3 10 18 14!
¡19 18 21 7 1 24 17 20 6 15 24 10 1 5 14 6
13 17 21 13 13 1 24 6 20 17 21 5 6 14 1 20 10 17!
23 15 21 1 13 23 5 17

En Clave

Pablo Varela Per (Santiago)

Ah, perdón tengo 13 años y quisiera decir que no es propio abusar de los videojuegos, porque a mí por abusar, me han quedado 3 asignaturas para septiembre, y a ver cómo me los arreglo. Ya me veo repitiendo curso, y ahora sí adiós.
Perdonenme por las faltas de ortografía.

Arrepentidas

Raul Matogo Alvarez (Granada)

EN CLAVE NINTENDO
"ATENCIÓN A J. CARLOS GARCÍA"

De Aviso

Marco A. Argudo (Valencia)

Hola amigos de la Nintendo Acción, No veáis el éxito que tiene vuestra revista aquí en mi planeta (planeta X), estamos en el año 2025, Hay juegos del proyect Reality para dar y tomar y hace poco ha salido el C.D Room para Supernintendo en un soporte 32 Megas. No os lo podéis imaginar vuestra revista es la de mayor tirada y a logrado desbancar a la prensa interplanetaria. Saludos para Marvin, pato patoso (Lucas) y Marciano Mariano. ¡¡Chao!!

De Otro Mundo

Adolfo Pérez De la Hoz (Madrid)

en clave Nintendo

ALFRED CHICKEN

SUPER NINTENDO

Un pasadizo secreto

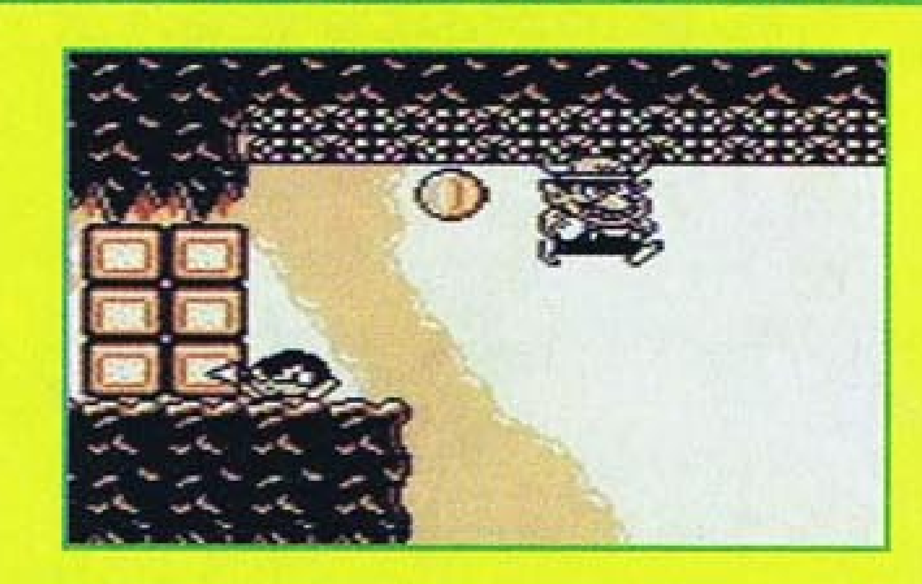
*Pero, ¿qué me dices?, ¿que aún no conoces el **pasadizo secreto** de nuestro polluelo favorito ? Imperdonable. Anda, anda... lee atento y manos a la obra. En el primer nivel de este juego **verás un globo con un girasol** sobre él. Salta para pasar el globo de tal forma que golpees en la pared. Si ha ido todo correctamente **aparecerá un bloque cerca de la pared**. Usa esta **piedra para saltar a lo más alto de la pantalla y desde allí dirígete a la izquierda**. Cuando te sea imposible avanzar más, presiona **ARRIBA** y, por arte de magia, serás trasladado a una **habitación con un única puerta**. Si atraviesas esta puerta tendrás la oportunidad de ir **desde el nivel dos al cinco**. No está mal, eh?*

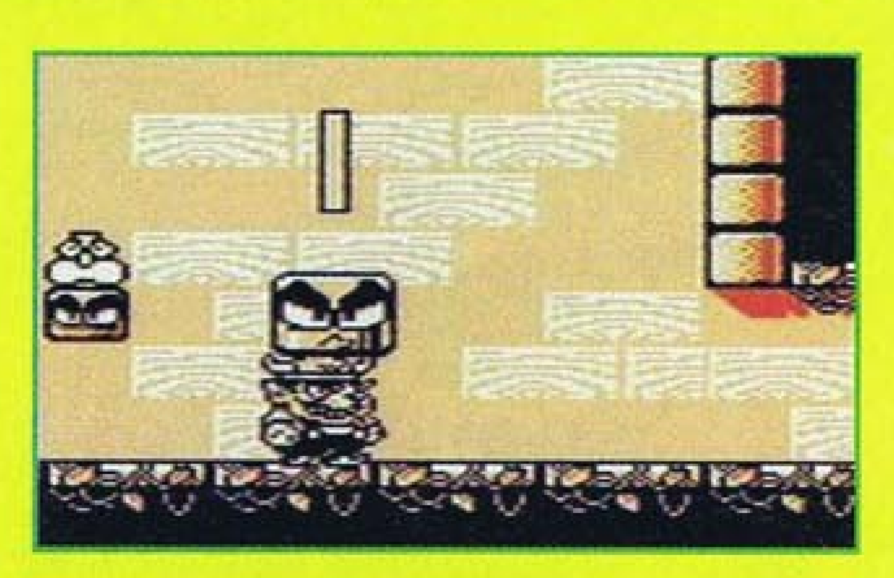






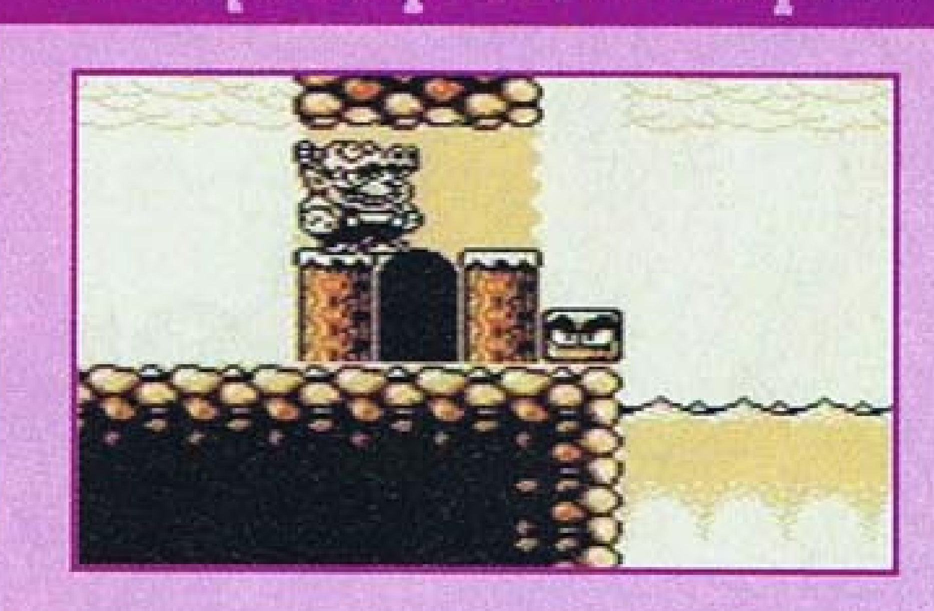
Course 27: Salta al otro lado del precipicio





*Al final del agua llegarás a unas escaleras tras la que verás unas **cintas transportadoras**. Usa el **Casco Toro** y clávate a las cintas. Lograrás llegar al otro lado del **precipicio**. Encontrarás un enorme bloque con un monedón de **cien piezas de valor**.*

Course 28: Un bloque sorpresa, con sorpresa



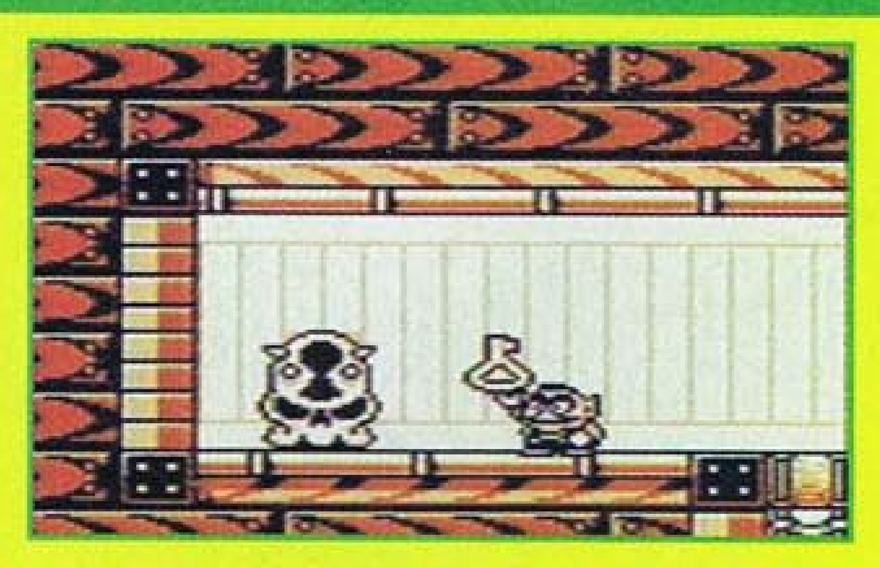
*Hacia la mitad del recorrido encontrarás **dos postes** que rodean un par de piedras. Ojo, las piedras están en vertical. **Rómpelas** (necesitarás el poder del **Casco Toro o del Casco Dragón**) e inmediatamente despúes **entra por la puerta que aparece**. Verás un **bloque sorpresa al que deberás golpear**.*

*Al salir descubrirás que el nivel en cuestión se **habrá llenado de agua,** al mismo tiempo que habrán surgido unas **escaleras verticales.** Ascendiendo por ellas encontrarás un **camino sin ningún enemigo** que te **permitirá recopilar una buena cantidad de dinero** sin apenas problemas.*

Ten cuidado con los precipicios porque puedes caerte a la zona normal y perder un montón de ventajas.

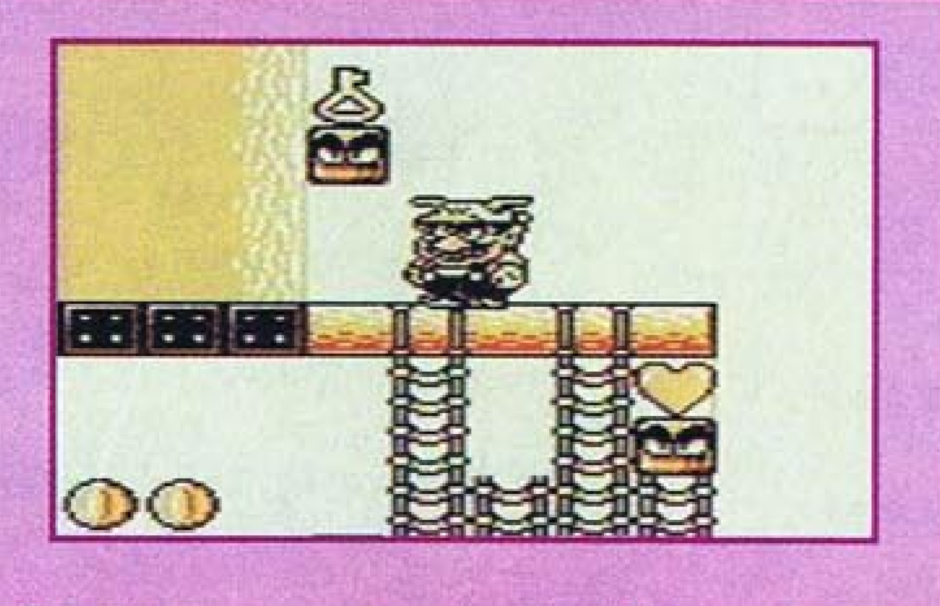
Course 28: La llave de los peligros





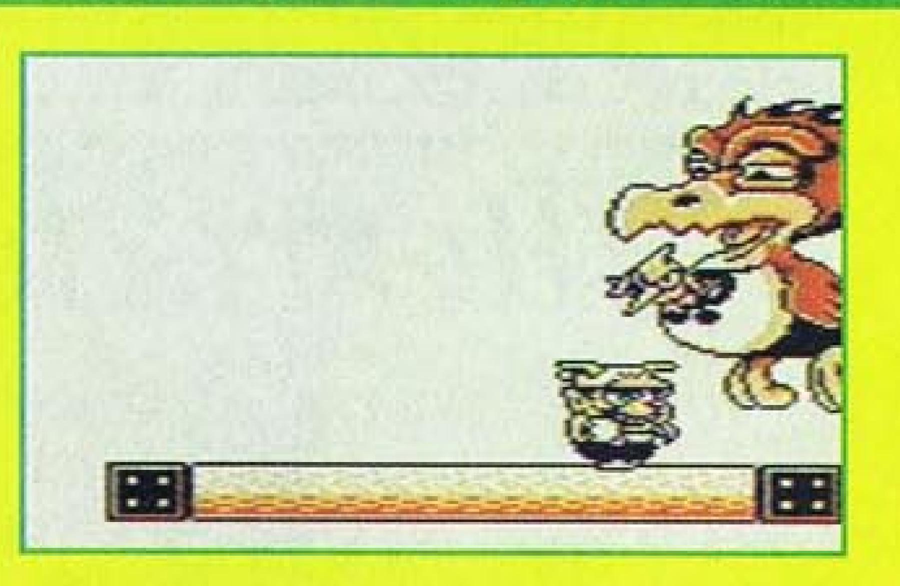
*En esta laberíntica fase hay un nuevo tesoro. Una vez que pases la **zona de los cocodrilos** accederás al interior del barco. Sube por las **primeras escaleras** y llegarás a la **cerradura del tesoro**. Para encontrar la llave tienes que bajar un piso y avanzar hacia la derecha hasta que veas una **puerta** que te llevará a un **estrecho corredor**. No entres en ninguna puerta hasta la última. Salva y sigue avanzando hacia la derecha. **La segunda puerta que encuentres tiene la llave.***

Course 30: Una llave y su tesoro



*Tras dar unas cuantas vueltas por el laberinto en que se ha convertido el juego, llegarás sin muchos problemas a la zona de **salvar partidas**. Sigue avanzando hasta que llegues a la zona donde **no hay techo**. Ve a la derecha y pronto encontrarás la **cerradura de un tesoro**. Pasa de largo y continúa el camino hasta la última escala que encuentres. Sube **hasta la plataforma superior y ya tendrás la llave**.*

Course 30: Enemigo final, pajarraco

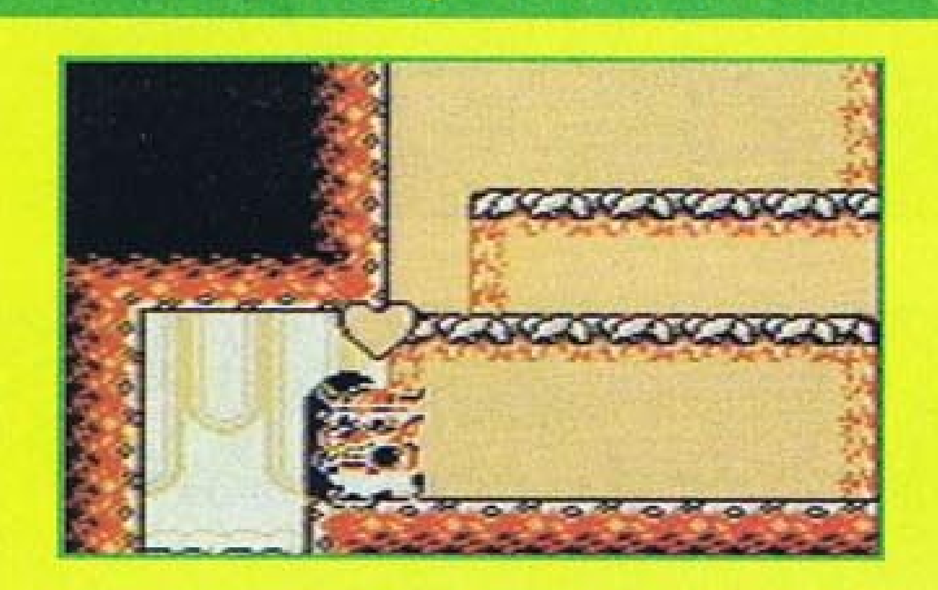


*Para llegar al enemigo final de este course, tienes que **subir desde la misma zona donde encontraste el tesoro**, sólo que por la primera escala que veas. **Allí hay varios cascos de Dragon**. Si llegas con uno de ellos hasta el **enorme pájaro** que hace las veces de gran guardián, no encontrarás mayor problema para **eliminarlo disparándole fuego a los ojos**. Unas cuantas veces, eso sí.*

55 Pistas Para Hacer Feliz a Wario

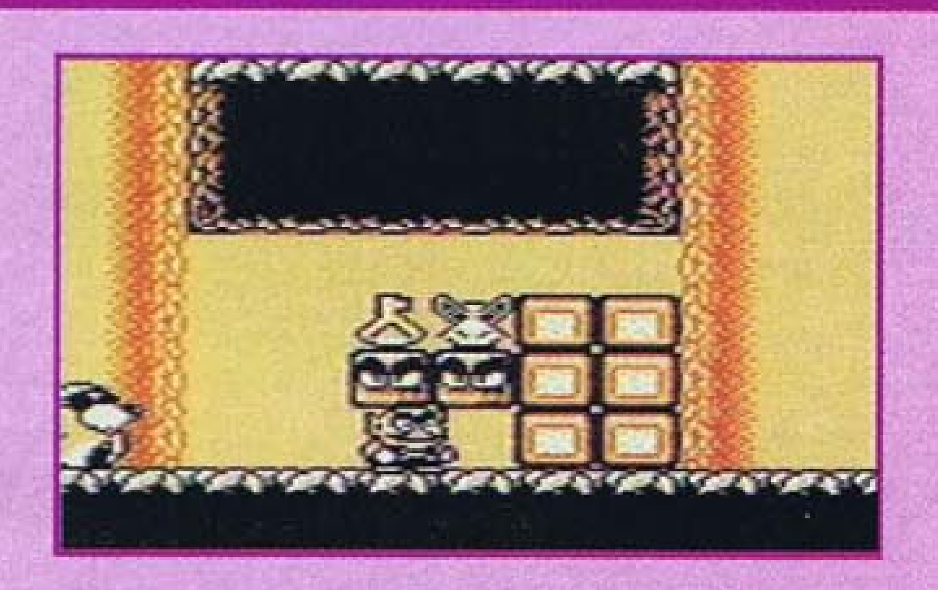
por Sonia Herranz

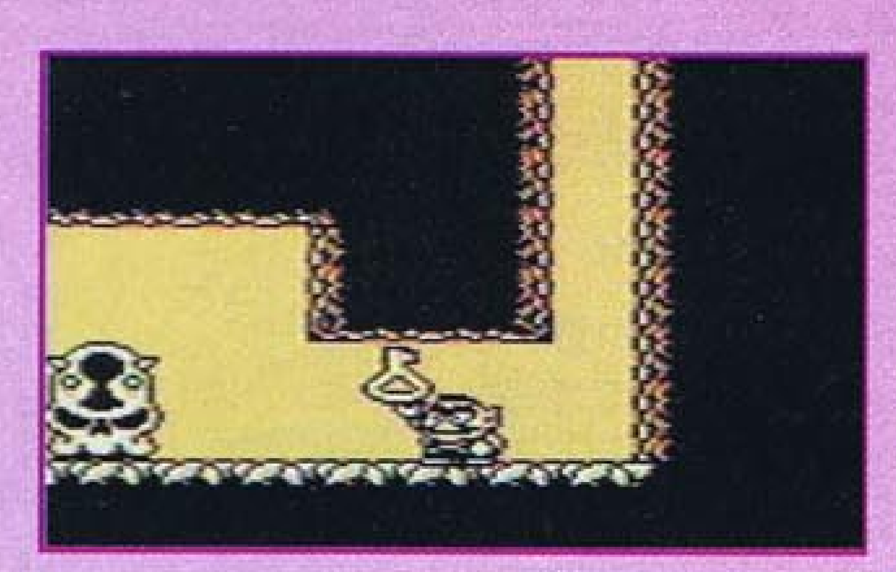
Estrellas y Corazones



*Wario se hace **invulnerable** cada vez que agarra alguna de las **brillantes estrellas** que esconden los bloques sonrientes. Aparte de la invulnerabilidad, las estrellas tienen la ventaja de que te permiten **destruir todos los enemigos que toques** en ese tiempo. Además se **convertirán en corazones**.*

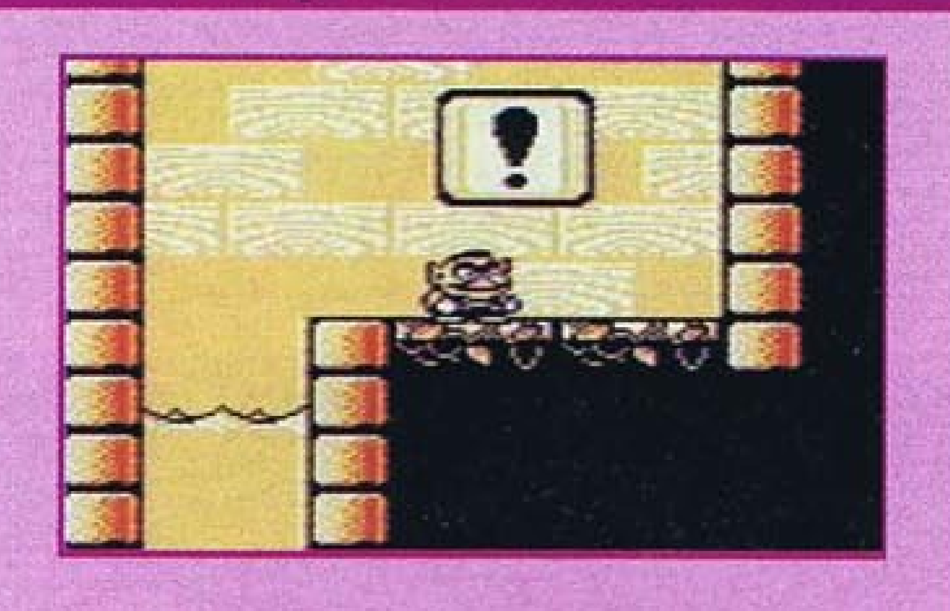
Course 31: Una ayuda infalible





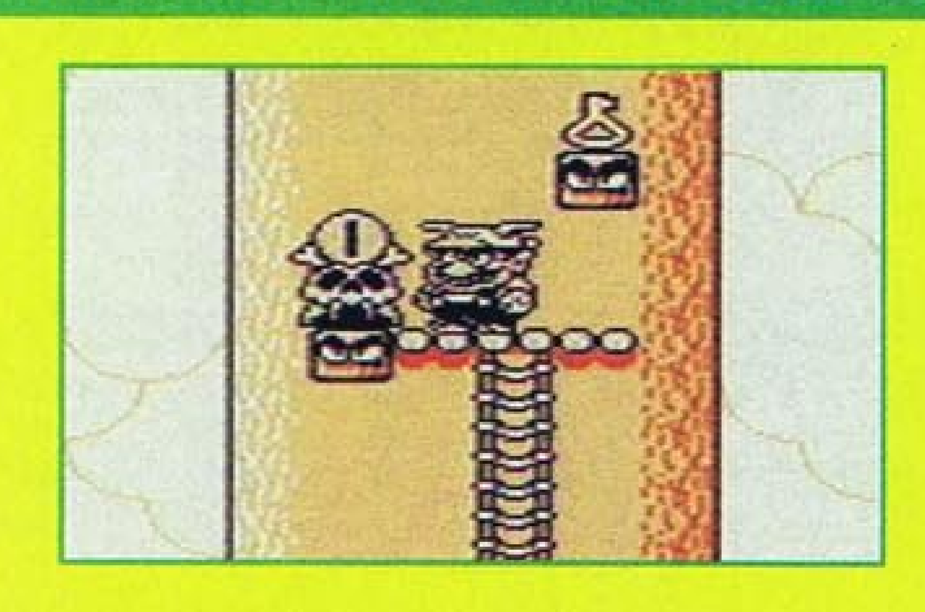
*Vuelve aquí cuando derrotes al enemigo final. Muchas cosas habrán cambiado. Entre ellas **encontrarás un nuevo tesoro**. En cuanto entres, baja por las primeras escaleras y ve hacia la derecha, hasta dar un con un **grupo de ladrillos** y unos bloques. Ahí está la **llave** y un **Casco Reactor**. Sigue todo a la derecha hasta que encuentres la **cerradura**. No podrás entrar: un ladrillo te obstaculizará la entrada. Si llegas con el **Casco Toro** podrás romperlo saltando sobre él. **Si no llevas el casco**, sube por las escaleras y déjate caer por el primer abismo que te salga al paso.*

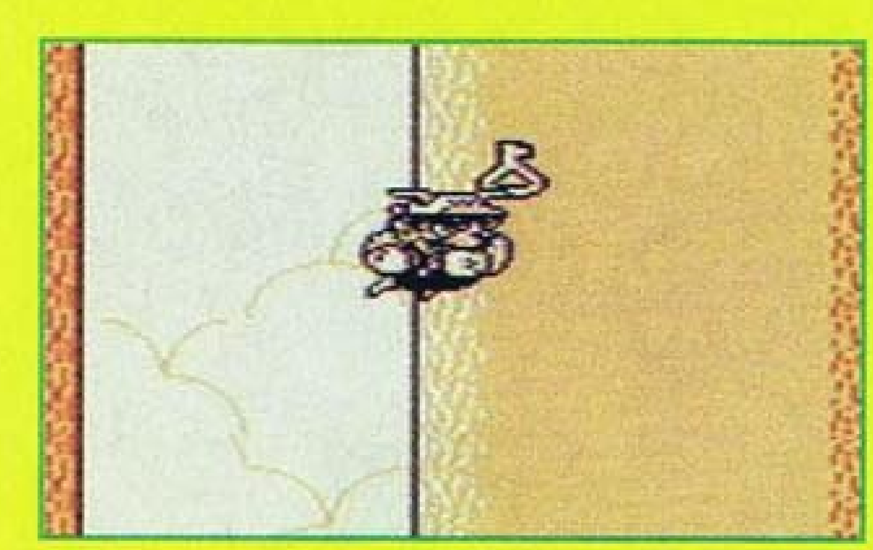
Course 32: Un bloque con marcha atrás



*Esta **fase de carretillas** no te planteará problemas siempre que no pierdas el transporte. Al final te espera un **bloque sorpresa** que cambiará el aspecto de la fase y te permitirá **volver atrás**.*

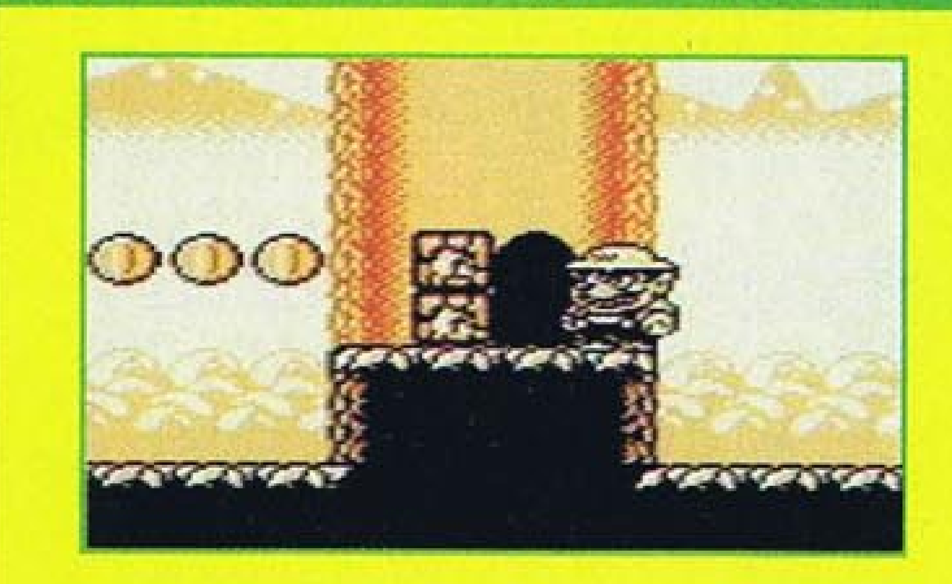
Course 34: Una cerradura entre tanto tronco





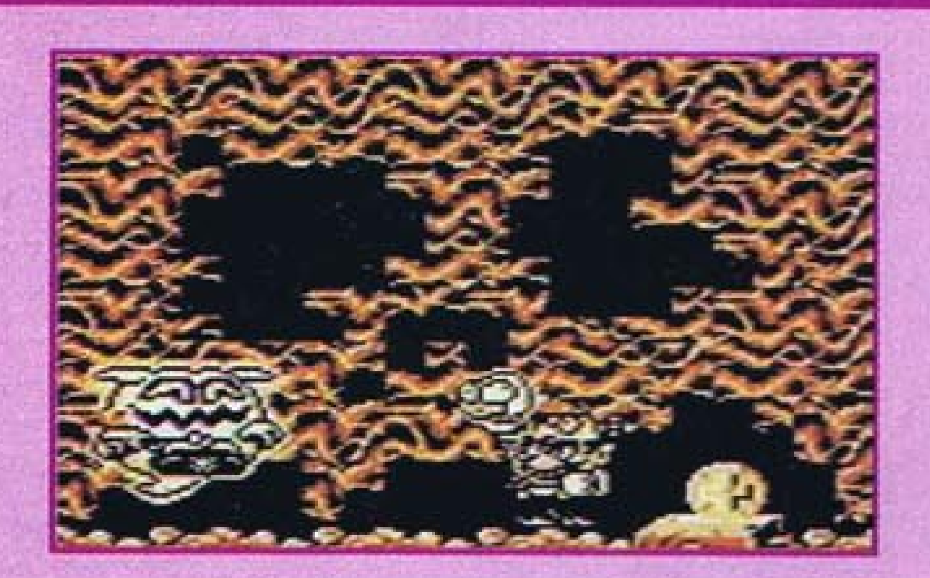
*Deberás ascender por el exterior e interior de enormes árboles, cuyos troncos están **llenos de agua**. Cuando nades por el interior de uno de ellos (justo después del punto de salvar la partida) verás que hay un **bifurcación**. Toma la de **la izquierda**: habrás hallado la salida y tendrás la **llave en tu poder**. Si has llegado hasta aquí con el **Casco Reactor,** no tendrás más que volar -arrastrando la llave con la cabeza- hacia la derecha para dar con la cerradura. Si **has perdido el casco el camino será más largo**, ya que tras recoger la llave tendrás que **retroceder hasta la bifurcación** y nadar hacia la derecha.*

Course 36: Un súper corazón con 3 vidas extra



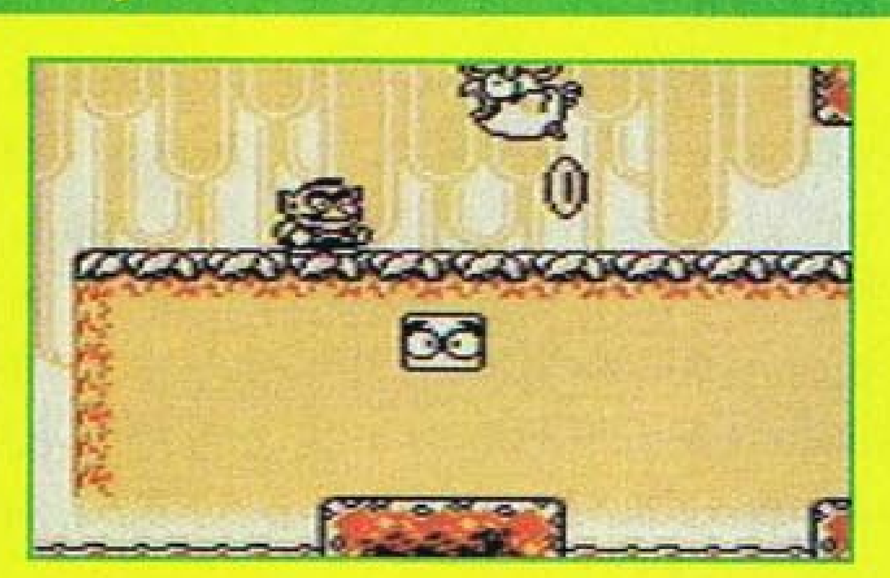
*Hacia la **mitad de la fase** encontrarás una serie de **grupos de ladrillos** que te impiden el paso. Evita, ya que estás, la **dichosa nube** que te persigue y **golpea los bloques**. Tras ellos se **oculta una puerta con un súper corazón** (vaya premio) que vale la **cifra de tres vidas extra**.*

Course 36: Un enemigo muy fantasma



*El enemigo final de este course es un **enorme fantasma** que lanza **pequeños fantasmitas** para que vayan detrás de Wario. Su principal peligro es que **te inmoviliza cuando te toca**. Hay que mantenerse alejado de él y **lanzarle sus propios fantasmas después de haberlos golpeado**.*

La gallina de los huevos de oro



*En algunas fases encontrarás unos **extraños pájaros** que caen al suelo tras un solo golpe, pero que en realidad **resultan totalmente inofensivos**. LLevan una especie de **plataforma en la parte superior del cuerpo** y tienen la sabrosísima habilidad de **transformar a los enemigos en dinero**.*
*La táctica es la siguiente: Coge **algún pirata** y cuélale una de estas aves por el **embudo superior**. Al poco tiempo, nuestra gallina particular empezará a **soltar Monedones**. Tres Monedones por cada enemigo nos da un total de **treinta monedas**. Puedes **repetir esta operación** mientras haya enemigos dispuestos a dejarse comer.*

LAMBORGHINI CHALLENGE

SUPER NINTENDO

Para hacerse de oro





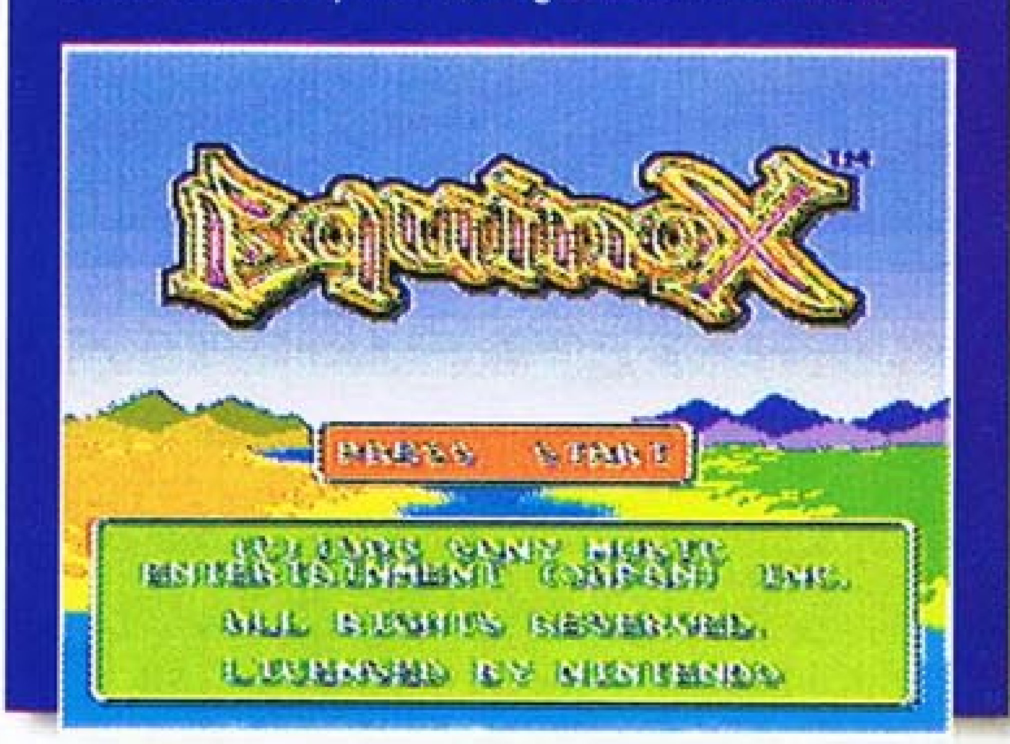
Si completas una carrera **sin chocar** con ningún otro coche obtendrás **100.000$**. Pero ahí no acaba la cosa... Si recolectas el **70% de los objetos** que aparecen al borde de la carretera ingresarás **50.000 dolares extra**.

EQUINOX

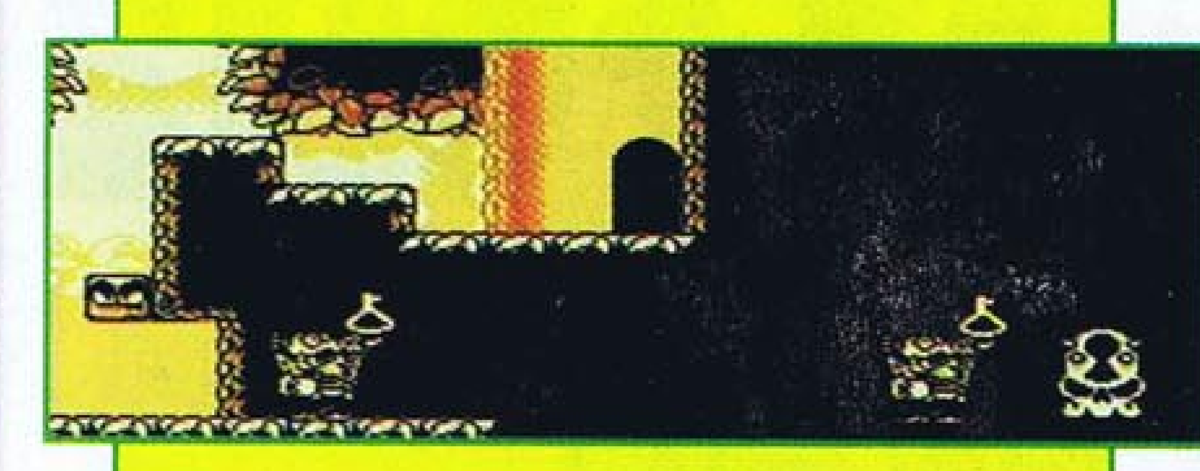
SUPER NINTENDO

Simplemente inmune

Japo, de Sevilla, nos envía un truquillo para Equinox. Consiste en pulsar **L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L y R** en la pantalla en la que aparece la frase "PRESS START". La pantalla se volverá **verde** y habrás logrado la inmunidad.

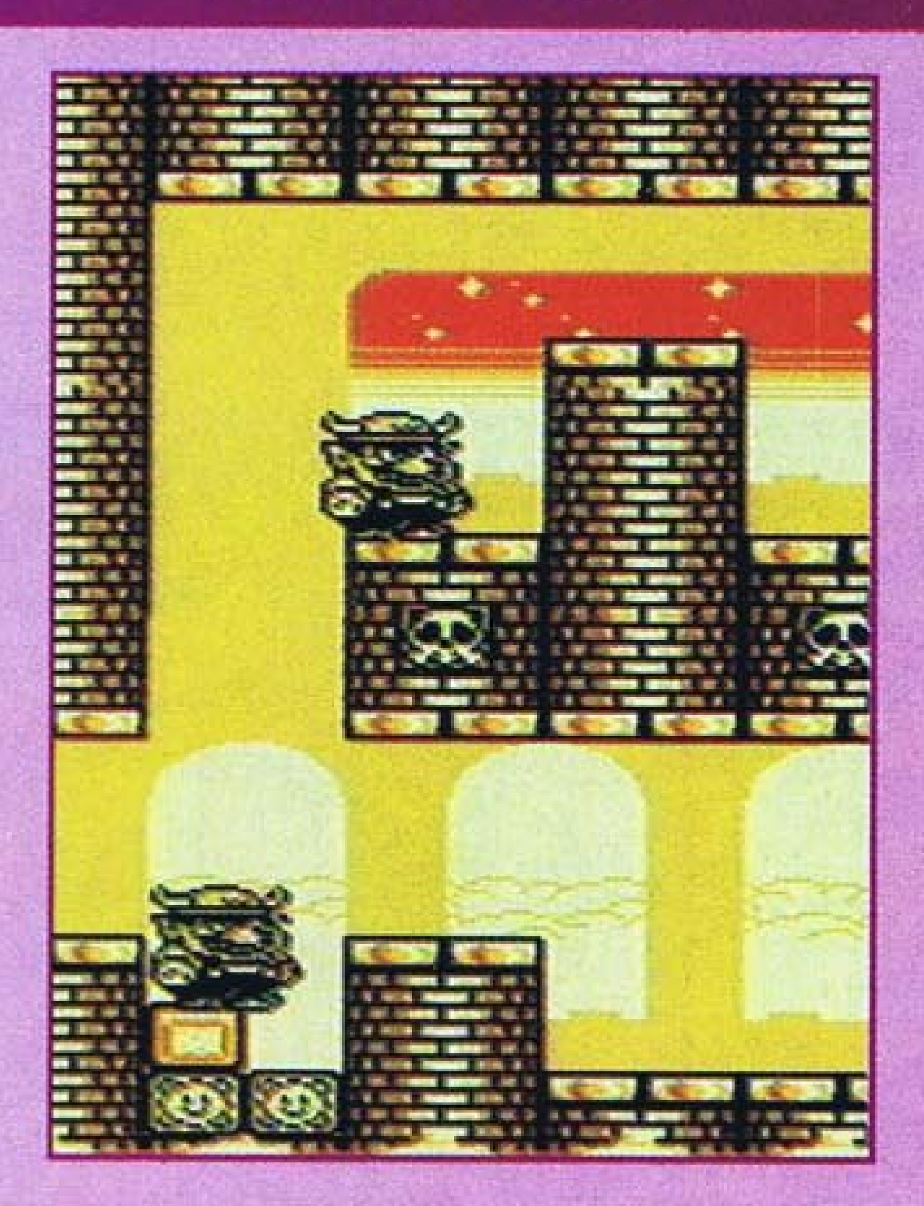


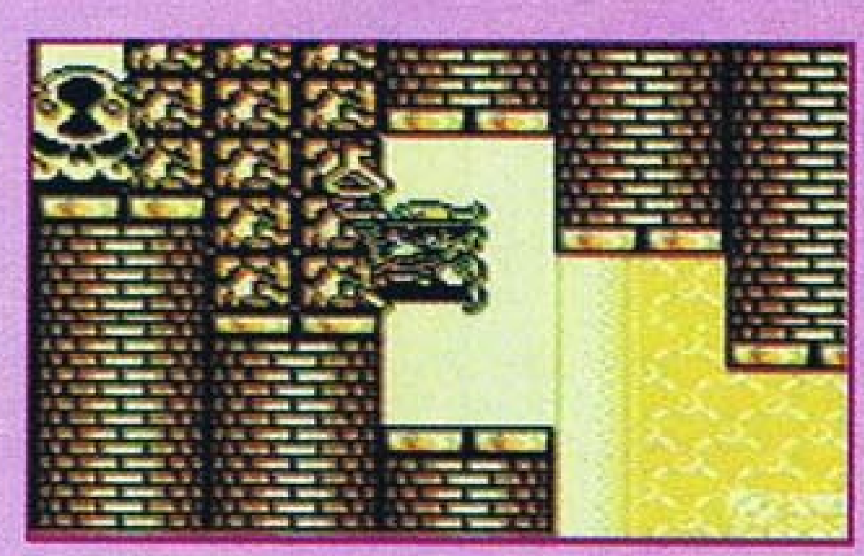
Course 37: ¿Qué hay detrás de la pared?



Después de **librarte** como buenamente puedas de los **piratas**, de las **plantas carnívoras** y de las **bolas rodantes** que te persiguen a lo Indiana Jones, te encontrarás con una **llave casi al final** de la fase. Sin embargo, da la impresión de que la cerradura no aparece por ningún sitio, ni hay sitio donde esconderla. No te apures, basta con que **sigas avanzando como si fueras a comerte la pared**, una pared que en realidad no existe y que te dejará pasar a la más absoluta de las oscuridades: allí está la cerradura.

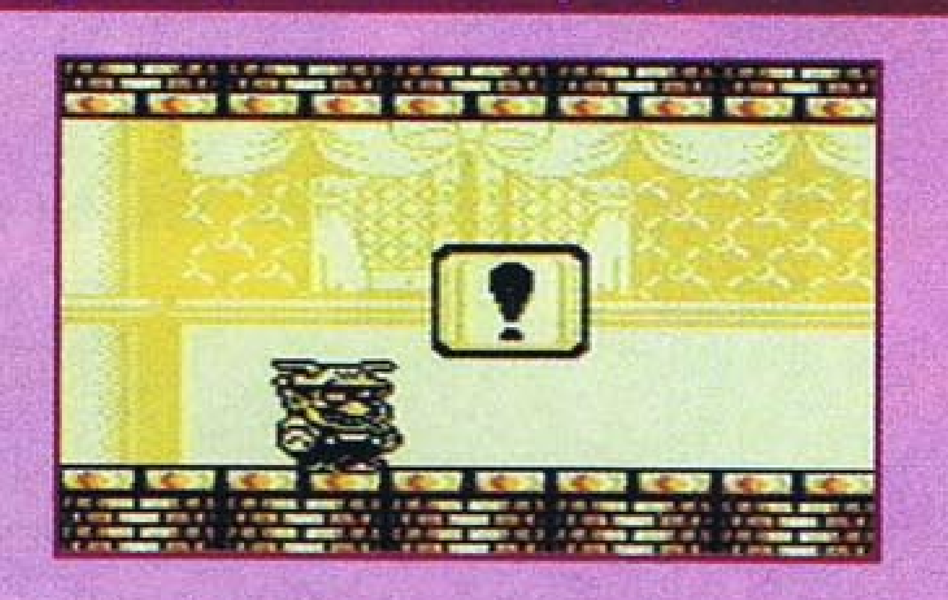
Course 39: El último tesoro





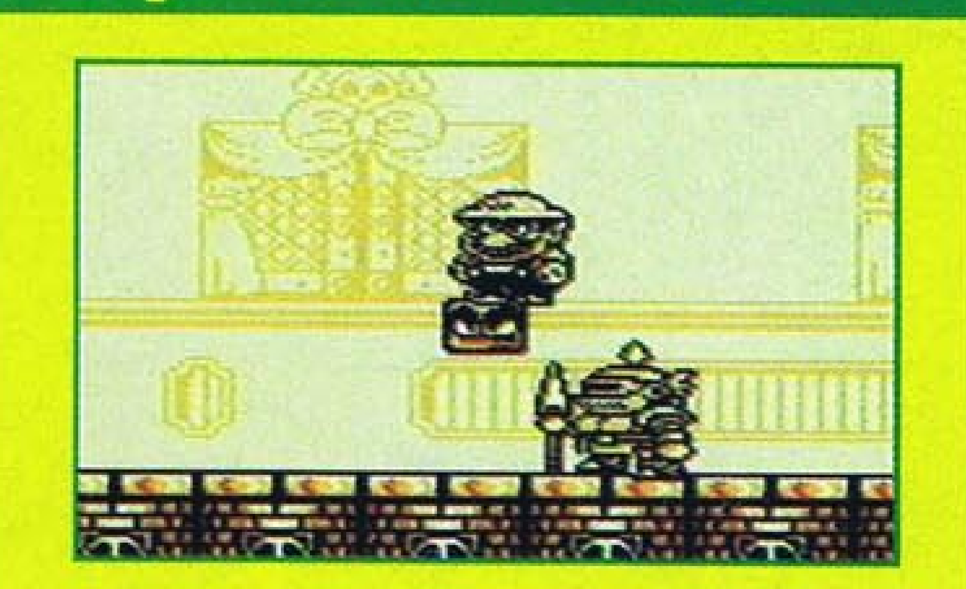
Aquí encontrarás el **último tesoro**, y necesitarás el **Casco Toro** para conseguirlo. Después de salvar la partida verás **dos ladrillos** que cierran en el suelo dos muelles. Usa el **poder del Toro** para romper los ladrillos y salta sobre el muelle de la derecha lo más pegado posible a ese lado. Pasarás a un **nuevo corredor** que te llevará a una sala con varias opciones. Lo primero, ve abajo a la derecha para coger el **Casco Dragón**, luego haz arriba- izquierda para hallar la cerradura, y entonces rompe los ladrillos que la cierran con el **aliento del dragón**. Vuelve a la derecha, para arriba, y encontrarás la llave del último tesoro.

Course 38: ¿Trampas de lava? ¡No gracias!



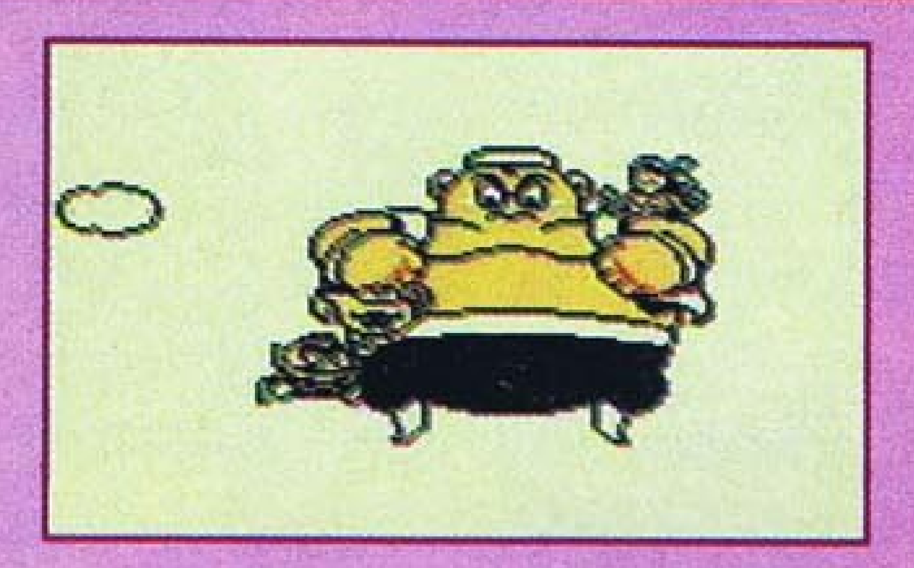
Esta es otra de las fases en las que no hay salida, sino un **bloque sorpresa** que para tu ídem, hará evolucionar el decorado de forma que puedas seguir avanzando. Lo más recomendable en estos casos es llevar un **Casco Reactor. Gracias a él** superarás sin dificultades las **trampas de lava**.

Course 40: Una puerta con caballero incluido



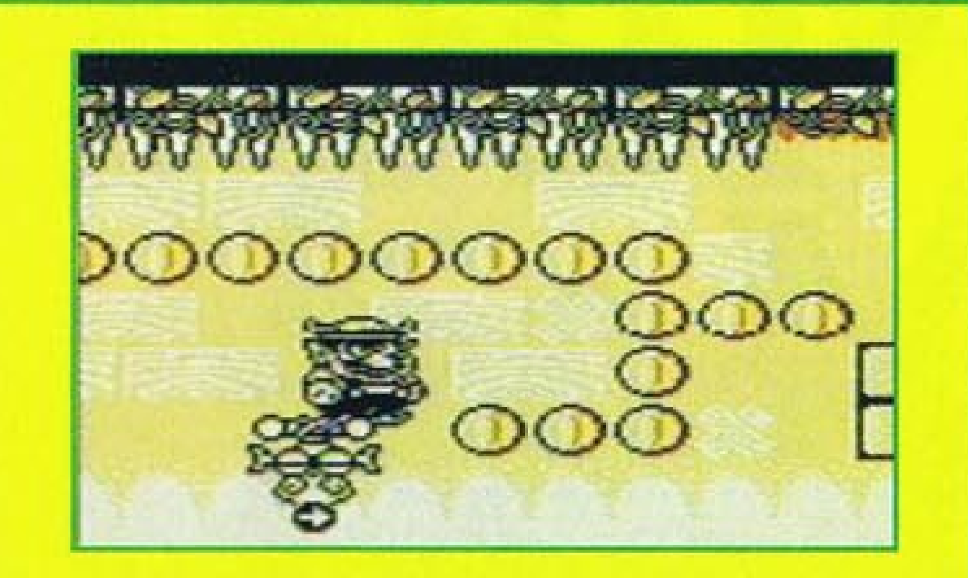
Pronto verás un **caballero perfectamente armado** que custodia una puerta sin cerraduras. Para abrirla, debes **deshacerte primero del caballero** utilizando el poder corporal de Wario (ataca por la espalda). No será tan fácil. Después de cada golpe, debes **subirte en un bloque** porque el colega se acelera. Espera entonces a que se **ralentice y repite la operación tres veces**. En esta sala hay dos cascos, pero no los cojas hasta que te hagan falta.

Course 40: Enemigo final, un in-genio



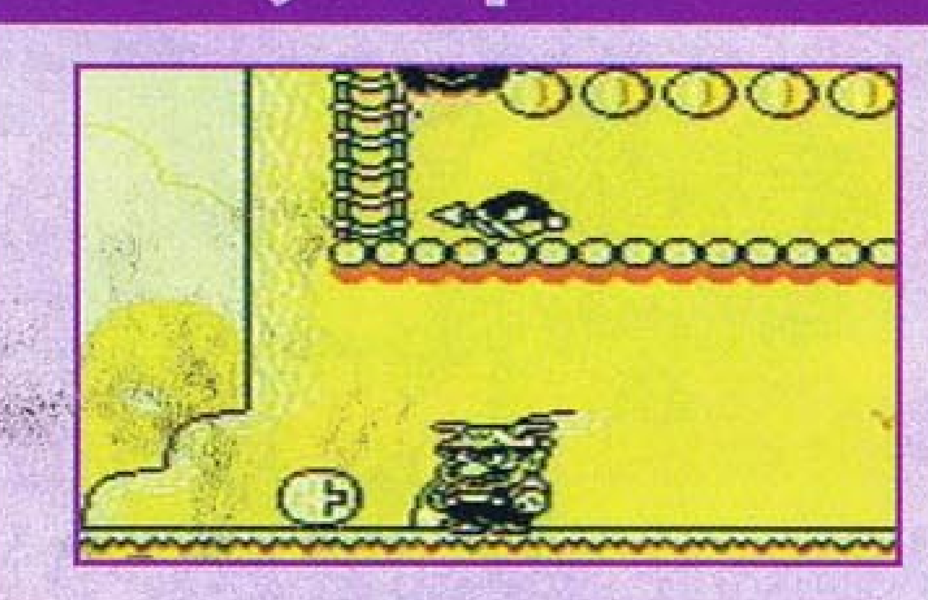
El enemigo final de este course es un **genio con suficientes poderes mágicos** como para tenerte entretenido durante unas cuantas partidas. Para derrotarque no tienes miedo a nada, tendrás que **coger su lámpara y tirarla hasta que caiga de pié**. Entonces surgirán unas **nubecitas en las que deberás subirte para saltar sobre su cabeza**. Atento, porque las nubes se convierten después en geniecillos y el genio grande lanza rayos y bolas de fuego.

¿Tienes carné de conducir plataformas?



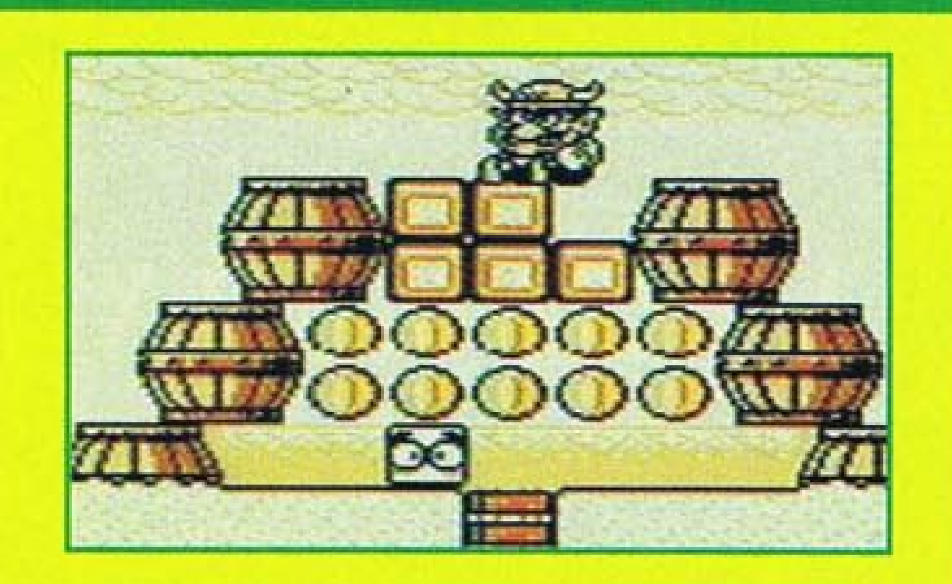
Cuando te encuentres frente a una plataforma como la que ves en pantalla, no te lo pienses dos veces y utilízala. Te servirá para **avanzar, investigar** la zona y coger todas las monedas que encuentres. El truco consiste en **saltar sobre la plataforma de modo que alteres su dirección**. No hay límite, podrás hacer cambiar su rumbo **tantas veces como quieras**.

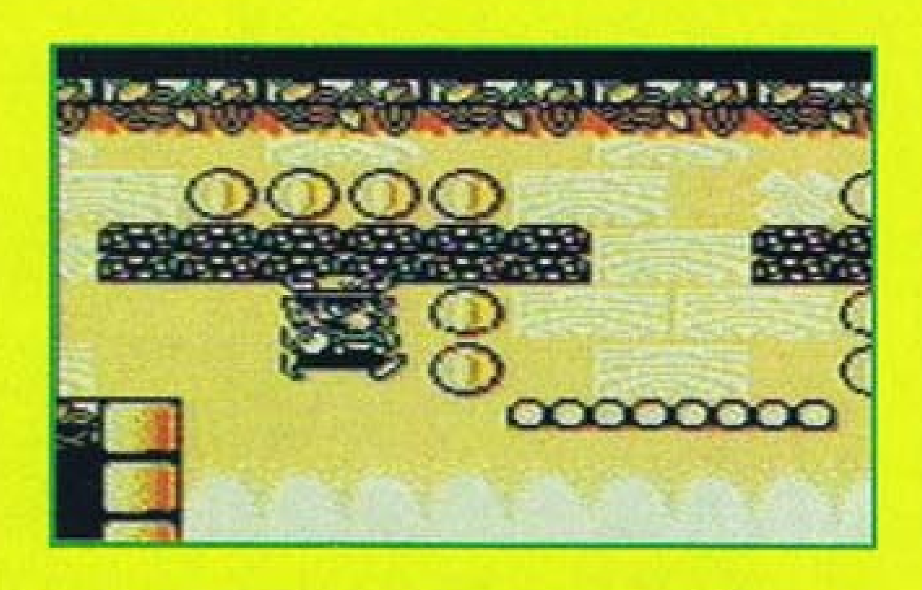
Peligrosas para todos



En algunas fases tendrás que soportar la persecución de una **nube de tormenta** que deja caer sus rayos en lugares próximos a Wario. Si uno de esos rayos te toca **perderás el casco** o una vida, pero si cae sobre **algún enemigo le convertirá en una moneda** de las que valen **diez**. Si puedes resguardarte, espera un poquito mientras la nube descarga: **los enemigos irán engordando poco a poco tu bolsa.**

El casco más completo





El **casco Toro** es quizá el más ventajoso. Por un lado **aumenta la fuerza corporal** de Wario, y por otro permite que te claves **en el techo** o en las cintas transportadoras.

Por si fuera poco, si **saltas y haces abajo en el mando**, Wario caerá con tal fuerza en el suelo que **aturdirá a los enemigos** que haya en pantalla. Si repites la operación sobre un bloque, lo destruirá. ¿Más ventajas? Si **saltas sobre los enemigos y pulsas abajo, te los cargarás a todos.**

Todos los tesoros están en la bolsa de Wario



Con todos los tesoros secretos en tu poder y la bolsa bien repleta ya sólo te queda pedirle al **genio de la lámpara** ese lujoso palacio que siempre ha deseado Wario. Si la suma de tus posesiones satisface al genio, puede que te lleves una monumental sorpresa: ¿El Palacio de Versalles, la Casa Blanca? Quizá la Luna.

en clave Nintendo

MEGAMAN X

SUPER NINTENDO

Consigue la bola de Ryu

Si queréis haceros con la maravillosa bola de Ryu (¡toma ya!), seguid los siguientes pasos. Introducid el ***siguiente Password****:*

8441
2176
4423

Apareceréis con ***4 sub-depósitos, la barra de energía llena y los ocho primeros niveles completados****. Id entonces a la* ***fase del armadillo y capturad la cápsula de energía*** *que está*







sobre la puerta que conduce a la habitación del jefe de fase. Para lograrlo tendréis que protegeros con el ***Rolling Shield,*** *justo antes de montaros sobre la última vagoneta, y después* ***saltar hacia la pared****. Hacedlo a mitad del vuelo y cuando ya estéis fuera de la mina. Tras haceros con la cápsula, salid de la fase y repetid la operación 4 veces más. A la quinta, aparecerá una* ***cápsula de Power-up****. Es la famosa bola de fuego, y podréis actuar con ella, siempre que la barra esté llena, haciendo el típico movimiento de Ryu en Street Fighter II.*

Mega Man X

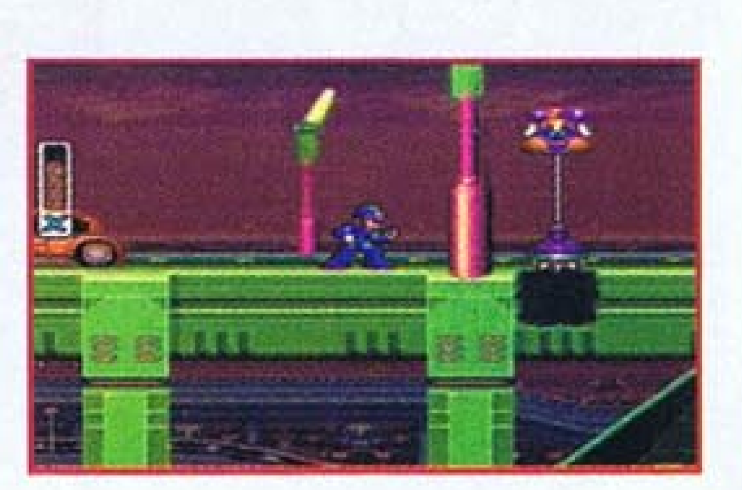


Por Javier Castellote

Ser el primero no basta. Hay que saber repartir fuerzas, distinguir a los buenos de los malos, acostumbrarse a saltar bien, descubrir nuevos secretos y, al final, saber siempre lo que hacer. Mega Man X es el primero. Nosotros ponemos el resto.







Antes de ponerte a tope con el juego, vamos a darte **un par de consejillos** que te resultarán la mar de útiles. Primero: **piénsate bien las cosas** antes de hacer nada. Como **no hay límite de tiempo**, puedes analizar al enemigo sin prisas, cargar el arma más potente y acabar con él. Segundo: **utiliza siempre que puedas tu arma convencional**, el Buster X, y **reserva el resto de armas** para enemigos más duros. Nunca se sabe...

Fase 1: Pingüino Frío

Elige este nivel para empezar, ya que podrás despachar a todos los enemigos con una simple carga de tu arma.

A lo largo de la fase verás una **cápsula**. Introdúcete en ella y te proporcionará un valioso **sistema de aceleración**. Sin mayores sobresaltos, deberás presentarte ante el enemigo de final de fase: **El Pingüino**. Cuando estés frente a él recarga tu arma y **súbete a la pared: esquivarás su helado soplido**. Espera a que salte a la **anilla central** que activa la ventisca y dispárale unas cuantas **ondas de fuego**.









Fase 2: Águila Tormentosa

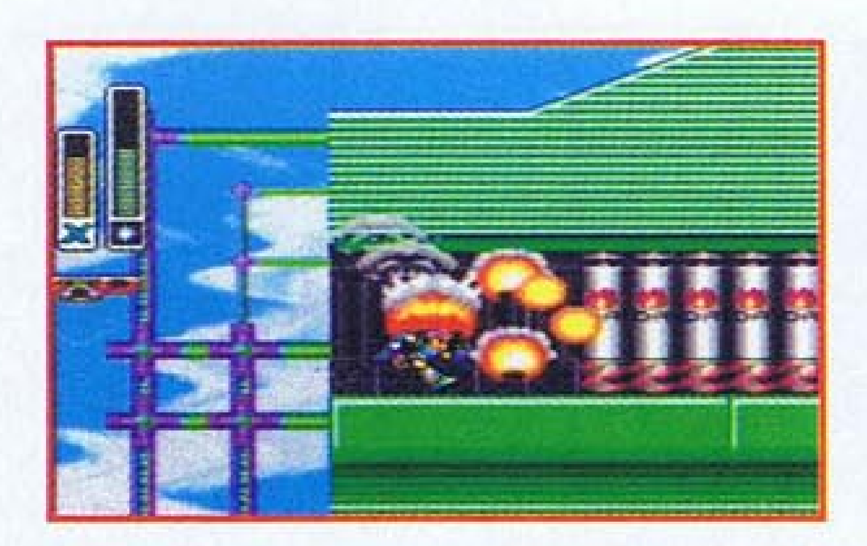


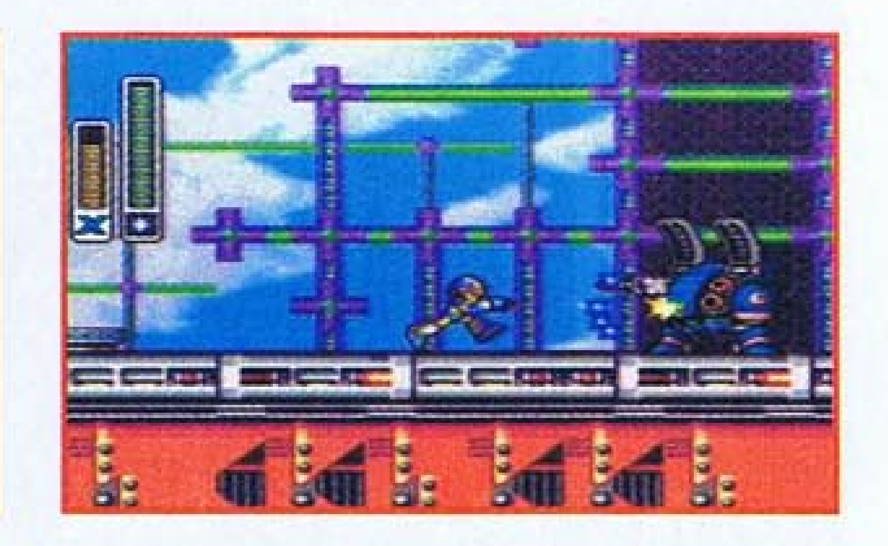



Lo primero que verás en esta fase es un **depósito de corazón** en el edificio de la izquierda. Los corazones **aumentan el medidor de energía**, y para hacerte con ellos tendrás que realizar un **salto acelerado** (A + salto) desde el más alto de los platillos giratorios de la derecha.

Cuando llegues a la zona de las **plataformas volantes**, ve a la izquierda hasta que alcances la torre de control: **rompe los cristales azules** y encontrarás un sub-depósito de almacenaje de energía. Continúa luego hacia la derecha de plataforma en plataforma, verás que en la última hay varias cápsulas con la **inscripción DA**: rómpelas con tus disparos de hielo e introdúcete por la galería. Hay una **vida extra**.

Más adelante encontrarás nuevas bombomas. Revientalas y te harás con una nueva cápsula que te otorgará el **Power Helmet** (poder del casco). A la hora de luchar contra el Águila tu **sistema de aceleración** te ayudará a contrarrestar sus **ataques de aleteo y zambullidas.**





Fase 3: El Orangután chisposo

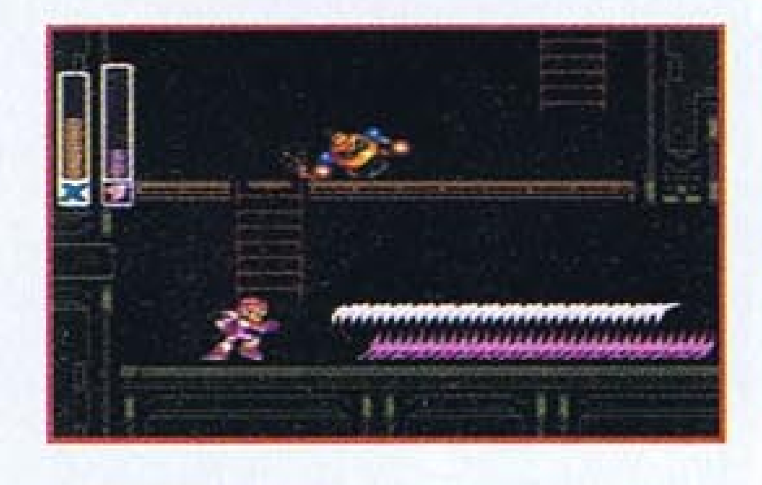
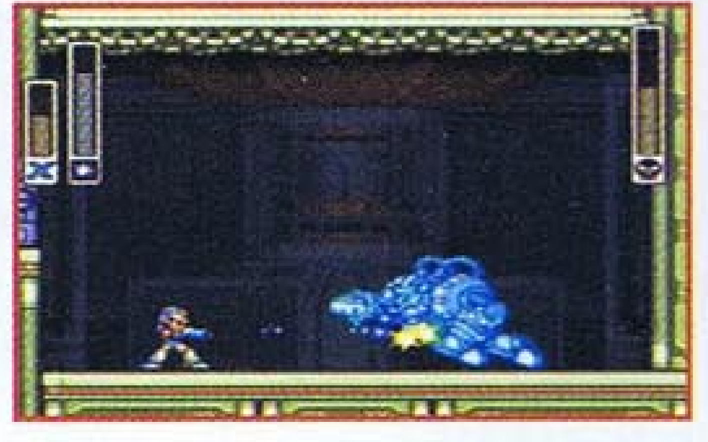
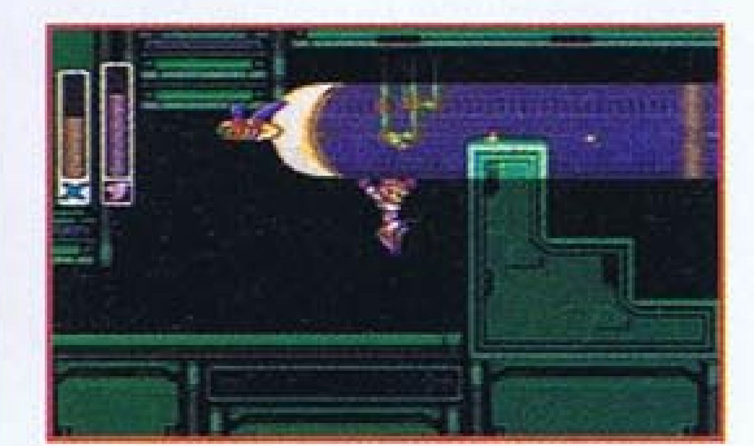
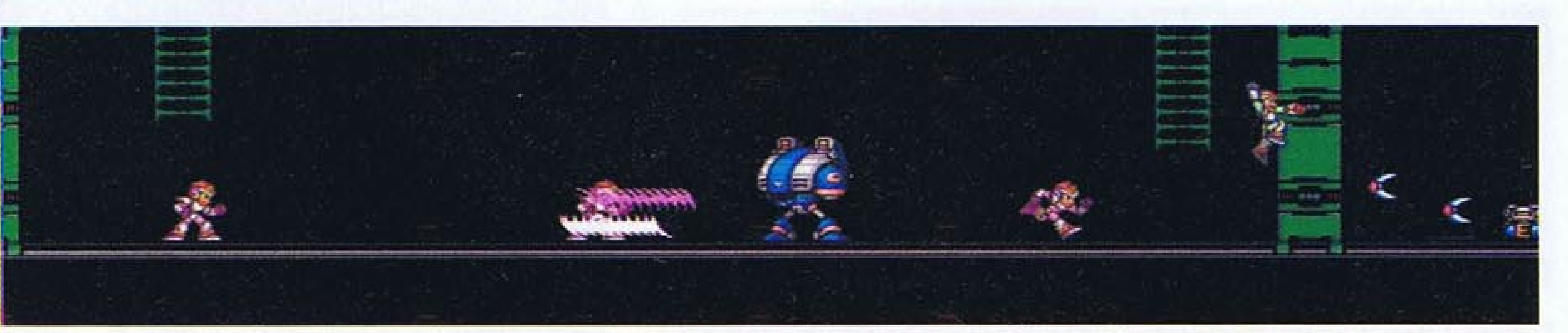
Sube por la primera escalera y desciende por la siguiente. Corre hasta el **final del pasillo** y encontrarás un **nuevo sub-depósito**. Sólo podrás hacerte con él si tienes el **boomerang**, de lo contrario deberás superar la fase del **Boomer Kuwanger** y luego volver a este punto.

Un consejo: te resultará muy fácil avanzar si **utilizas el Storm Tornado**. Esquivarás **misiles y chispazos**.

Pronto te las verás con el **primer jefe del nivel, uno** protegido por una burbuja de agua. Una táctica consiste en escalar la pared y dispararle, mientras permanece en el techo (así evitarás también a las burbujas). **Si te capturan, utiliza el salto repetidamente**. Es importante que mantengas siempre la distancia.

En la **segunda sección de oscuridad**, antes de bajar la primera escalera, asciende la pared de la derecha y encontrarás otro **corazón de energía**. Para cogerlo haz un gran salto acelerado y una espiral, o utiliza el boomerang si lo tienes.

Para disminuir la barra de energía del orangután, castígale con tu **Buster X o con el hielo**, pero permanece siempre cerca de la pared preparado para subir. La mejor opción es colocarse en su lado opuesto y dispararle cuando suba al techo.


Fase 4: Armadillo Armado



Si andas mal de vidas **nouses la vagoneta**. Sólo camina y dispara. Cuando llegues abajo, vuelve y remata a los que queden vivos: **uno esconde una vida**.

Llegarás después al túnel donde se encuentra la **excavadora**. Déjala pasar y luego dirígete al lugar del que salió: allí **encontrarás un nuevo sub-depósito de energía**.

Pronto verás un punto en el que tendrás que hacer un **salto al vacío**. Hazlo y muévete a la izquierda. Caerás detrás de una nueva excavadora. En cuanto tomes tierra **comienza a disparar tan rápido** como puedas. Si no logras acabar con ella, no podrás alcanzar un **depósito de corazón** que hay en una galería superior.

Más adelante aparecerá una nueva y última vagoneta. Es imprescindible que te subas a ella para alcanzar el refugio donde se encuentra el armadillo. Utiliza el **Electric Spark** contra él, **permanece en la pared cuando dispare su láser y lánzate al suelo cuando se ponga a rodar**.

en clave Nintendo

NBA JAM

SUPER NINTENDO

Trucos variados

Zigor Belaustegigoitia de Gernika (Vizcaya) nos ha enviado una buena colección de trucos para este formidable juego. A saber:



• Nuevos personajes...

- Weasel. Pon tus iniciales como **SA** y **"X"** de tercera letra, aunque no la introduzcas. **Pulsa entonces L, R, START y X a la vez**.

- Moon. Pon **UW** como iniciales y "-" como tercera letra, además de presionar los botones **L, R, START y A**.

- P. Funk. Introduce **DI** y el cursor en **"S"**; luego presiona **L, R, START y A simultaneámente**.

• Turbo permanente...

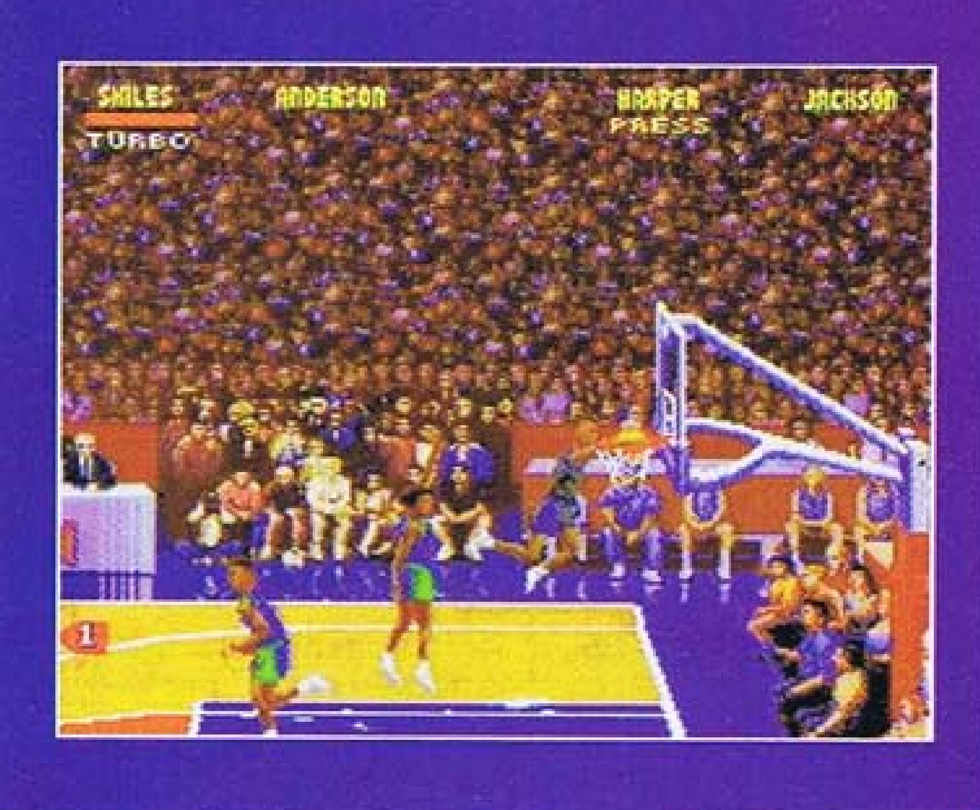
En la pantalla de **Tonight Match Up** presiona un botón cinco veces y después mantén pulsados **Y, B** y **A** hasta que comience el partido..

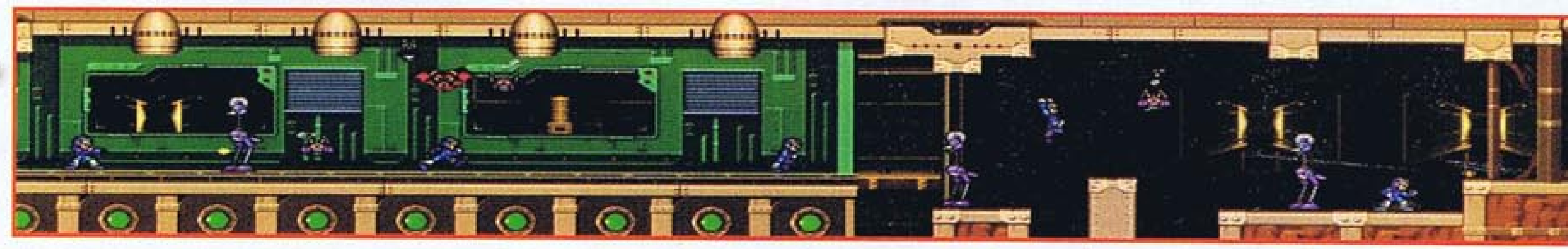
• Siempre "on fire"...

En la misma pantalla presiona **ARRIBA** y pulsa **B** 7 veces. No sueltes arriba y presiona **B** e **Y** hasta que comience el partido.

• Juice Code...

Pulsa **13 veces cualquier botón** y presiona simultáneamente los botones **B y X** hasta el comienzo del encuentro.







Megaman X ya tiene solución. Una completa guía con los mejores trucos para aprovechar al máximo el juego de Nintendo.



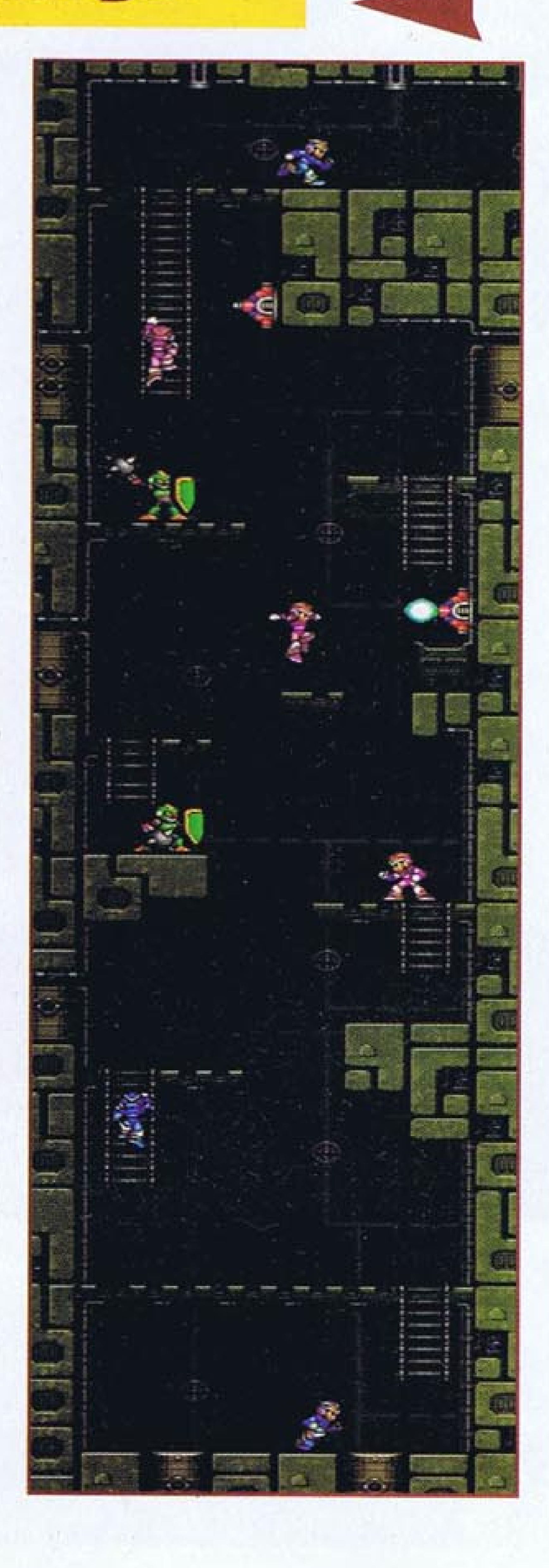


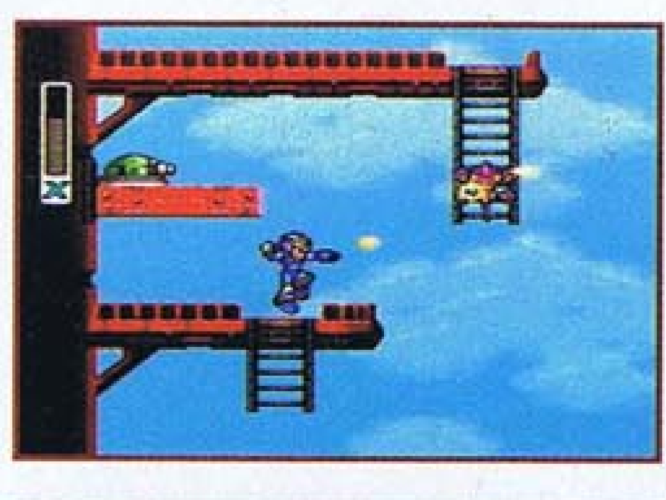
Fase 6: Boomer Kuwanger

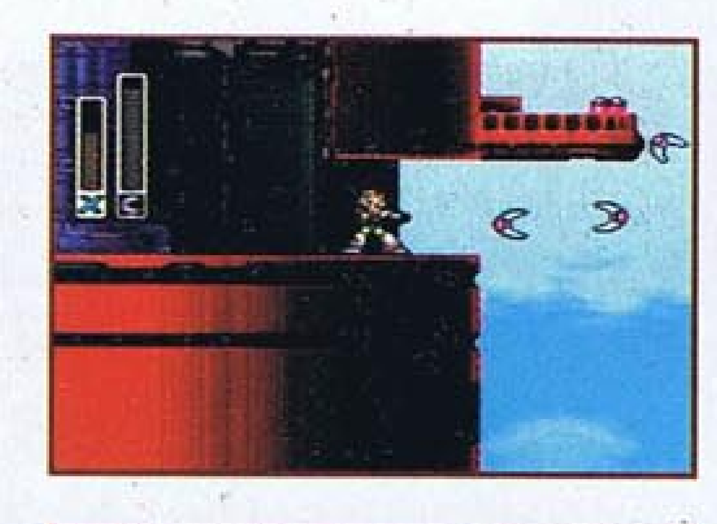
Para tener una escalada cómoda necesitarás utilizar el **Storm Tornado**. Incluso cuando estés fuera de la torre, el tornado te resultará enormemente beneficioso.

Al final de la subida observarás un **depósito de corazón** situado en una plataforma inalcanzable, de momento. Para hacerte con él deberás **acabar esta fase y rehacerla**, sólo que con un nuevo arma: el **boomerang cutter,** que sólo te será entregado si eres capaz de derrotar al enemigo final de esta fase, Kuwanger.

La siguiente subida tampoco representa muchos inconvenientes si utilizas el tornado, así que ya sólo queda enfrentarte con **Kuwanger**. Su ataque más poderoso es la embestida, por lo tanto súbete a la pared cada vez que te ataque. Selecciona los **Misiles Homing** y dispárale constantemente. No te preocupes si te da con su boomerang, nuestros misiles son mucho más eficaces.

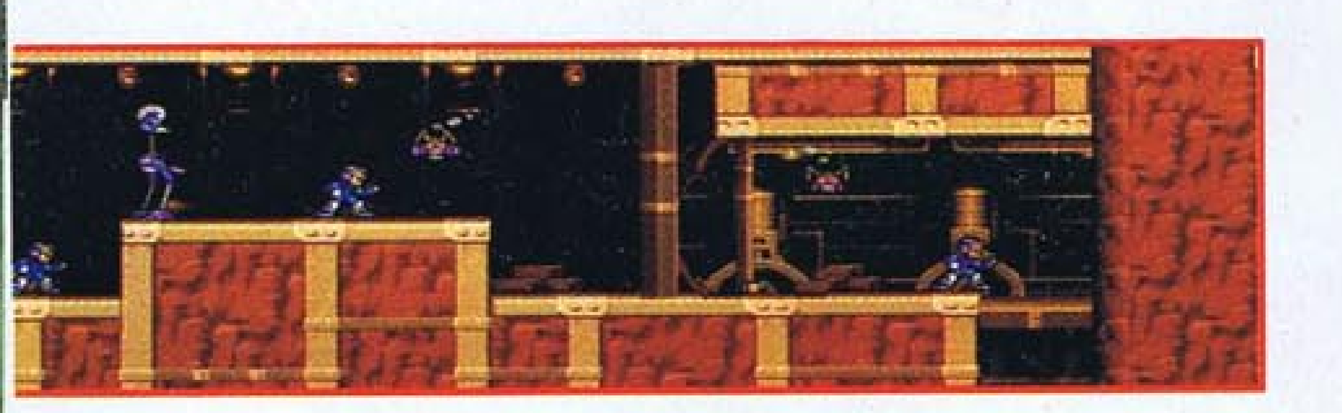






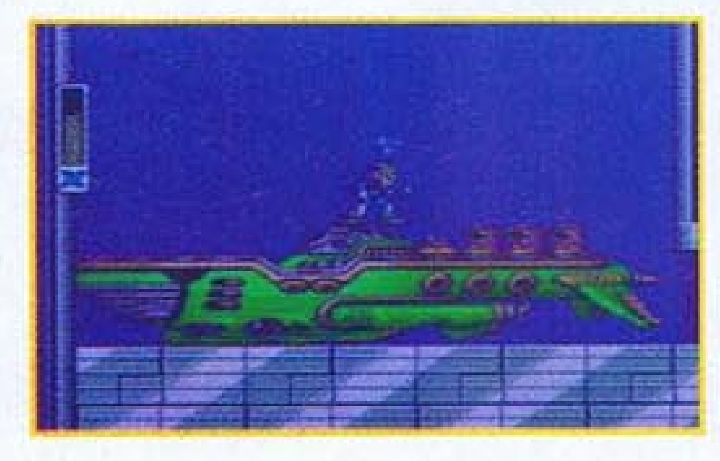


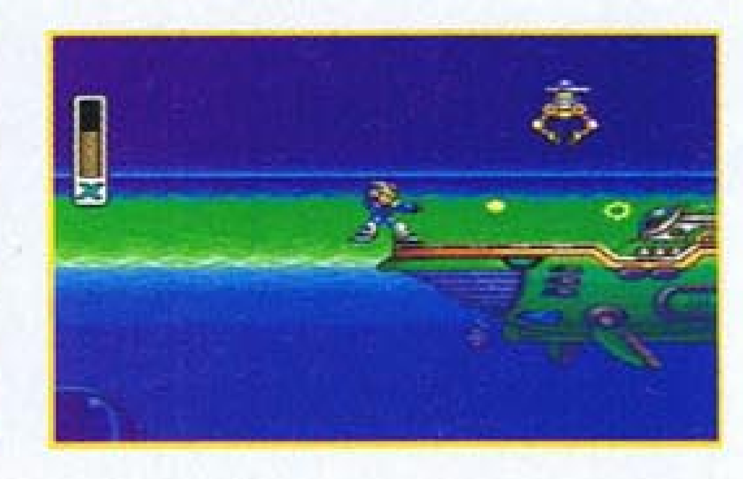




Fase 5: Pulpo Lanzador

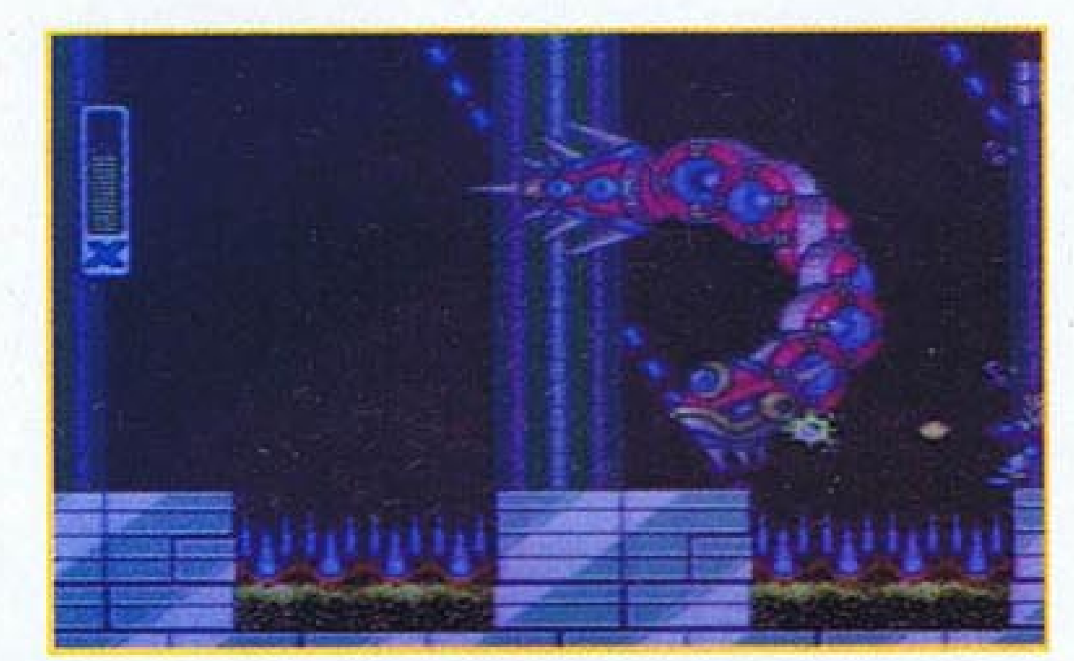






Durante la travesía por el agua podrás abrirte camino con el **Storm Tornado.** Así no encatrarás problema**. Más consejos:** Elévate en la **tercera turbina** y **salta hacia el barco** que verás a la derecha. Una vez allí, sitúate lo más a la izquierda posible y **dispara sin descanso a la pila azul** hasta que el barco se hunda. Déjate caer con él y, cuando se haya detenido, ve hacia la derecha donde te aparecerá una **gigantesca serpiente**. No te preocupes, es enorme pero **prácticamente inofensiva**. Así que dispárala a la cabeza y cola hasta acabar con ella. Se abrirá un





camino a la derecha que conduce a un depósito de corazón.

A mitad de recorrido te encontrarás con **otra serpiente igual** a la anterior. Puedes deshacerte fácilmente de ella subido a la plataforma de la derecha y disparando tranquilamente.

El enemigo final de esta fase es un **pulpo**. Cuídate de su **remolino**, ya que si caes en sus garras **absorberá parte de tu energía mientras se recarga**.

Podrás utilizar cualquier arma tanto para machacarle como para detener los proyectiles.







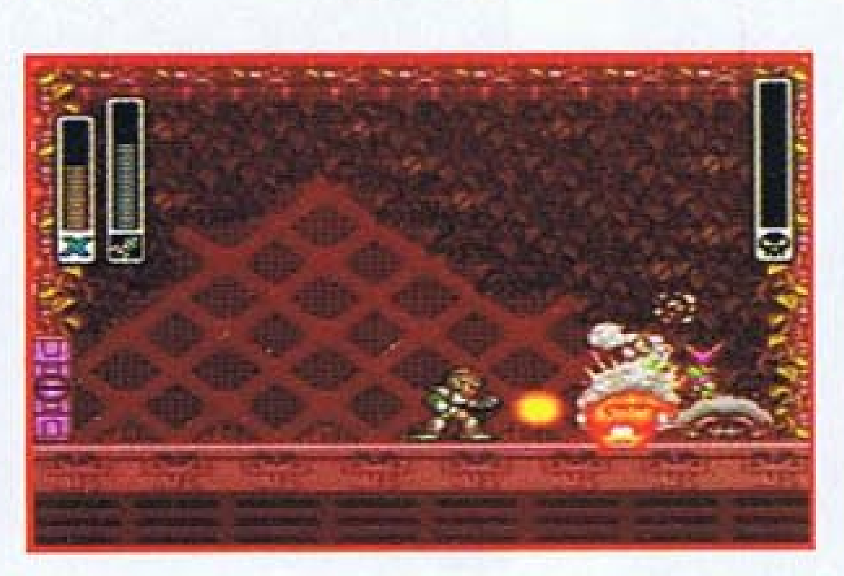
Fase 7: Camaleón de Pinchos

Antes de **entrar en la cueva** donde caen piedras, realiza un **salto acelerado** y encarámate a la pared. Una vez arriba aparecerá un robot cuyo punto débil es un **ojo rojo**. Un buen antídoto contra él es subirse a una pared, esperar a que se acerque y lanzarle un ataque con el **Buster X** para después irse a lo alto de la otra pared. Repite esta operación y el robot comenzará a echar humo. Como recompensa aparecerá una nueva cápsula que te concederá una **armadura corporal**.

Una vez estés fuera de la cueva avanza tranquilamente, recoge la **vida que hay en la segunda galería** de la montaña y sube al súper robot. Sus poderosos puñetazos te permitirán llegar al **Camaleón** y, una vez allí, utiliza el **Booemang Cutter** para aniquilarle.









en clave Nintendo

TAZ-MANIA
SUPER NINTENDO

¡¡Continuaciones!!
*Un buen demonio de Taz-Mania se merece unos demoníacos trucos como los que tu revista favorita te presenta. Nada menos que tres eran tres los trucos. Uno para conseguir **10 continuaciones, otro para veinte y el tercero y último para seleccionar el nivel** en el que comenzar. Vamos con ellos. Pero antes de nada, que sepas*





*que las combinaciones debes hacerlas así: en la pantalla de título pulsa **SELECT** para acudir al menú de opciones, y allí presiona lo necesario para conseguir aquello que desees:*

- *Para 10 continuaciones...*
Presiona B, A, Y, A, X, A.
- *Para 20 continuaciones...*
Presiona Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A.
- *Para seleccionar nivel...*
Presiona A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L.

NHL'94
SUPER NINTENDO

Passwords
Aquí tienes un password que te permitirá alcanzar los finales del torneo de hockey. Simplemente introduce la combinación:
BJFC1CCM1XX9VJDG.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Young Merlin

Por David García

Hay juegos que dejan huella. Y guías sin las que uno no debería salir de casa. Si queréis un buen ejemplo, no hace falta que busquéis más. Young Merlin ya no tiene secretos para nosotros. Sólo hay un punto de discordia: que la cita sea una vez al mes. Pero qué le vamos a hacer, el dichoso cartucho tiene mucha tela que cortar. Y nosotros queremos decirlo todo.

Sólo para inteligentes

(Viene del número anterior). Se me olvidó decirte que antes de llegar a esta nueva zona convenía que Merlin llenara sus **tres tarros**; pero atención, no de cualquier manera: uno de ellos con **agua del arroyo del principio**, el



segundo con **agua del riachuelo** que había algo más a la derecha, y el tercero y último con las **aguas donde habitaban las hadas**.

Así las cosas, lo primero que tuvo que coger nuestro mago cuando llegó a la nueva zona fueron las **flechas rojas,** y luego adentrarse en la caverna. Una vez allí **utilizó los tarros de**



agua en los recipientes adecuados para ello. De esta manera logró acceder al interior del templo.

Y el **templo** estaba compuesto por un buen número de habitaciones, cada una de la cuales era una **prueba de inteligencia**. Lo que debía hacer era **mover las piedras** de manera que le permitieran **pasar a la siguiente habitación** (se refiere a cuando están bloqueando una puerta o un pasillo) o se **abriera una puerta que le permitiera enfrentarse** a un nuevo enigma. Es posible que una vez que el mago moviera una piedra, descubriera que estaba atrapado por su propia trampa; entonces, sería el



momento de usar las **flechas rojas** que acababa de adquirir. Con esto haría que las cosas volvieran a la normalidad, o lo que es lo mismo: como si no hubiera movido ninguna piedra.

La primera prueba fue fácil. Tan sólo mover un par de piedras que bloqueaban el paso. Hecho. La segunda tampoco fue nada del otro mundo. Colocar una **chinita** en el cuadradito señalado,

y arriba la puerta. Fácil. La tercera prueba (dirigiéndote a la derecha) fue, sin duda, la más complicada. Nada menos que **seis piedras a colocar en seis baldosas**. Lo primero que hizo fue colocar la **piedra del centro-abajo en la boldosa de arriba-derecha**. **La piedra abajo-izquierda ocupó el lugar arriba-izquierda**, y la de **abajo-derecha fue a abajo-izquierda**. Antes de seguir colocando, empujó hacia arriba las dos piedras de los extremos, y se llevó la **central-arriba pegadita a la izquierda-arriba**. A continuación colocó la de la **izquierda-arriba en la baldosa centro-arriba** y la que había pegado a esta última, la ubicó en **centro-abajo**. Ya no tenía más que colocar la única piedra libre en el único hueco libre. "Superao".



La cuarta prueba se la ventiló en un periquete. Subir esta piedra, bajar esta, empuja por aquí y ...se abrió. "Alucinarax". La quinta (desde la habitación con la única piedra hacia arriba) tuvo también sus complicaciones. Te daré una pista: **mueve todas las piedras hacia la izquierda y luego ve colocándolas**. Fliparax.

Tras abrir todas las puertas, Merlin se enfrentó con una **armadura** y algo más a la izquierda con un **enorme monstruo**. Descubrió que aún era pronto para luchar contra ellos - no disponía de los elementos suficientes-, pero llegó a unas piedrecitas que no había movido todavía por las zonas bajas del templo. Era curioso, porque para moverlas tuvo que cambiar primero las de una habitación y luego regresar a la otra y volver a cambiar. En fin, que las movió sin problemas y, tras recorrer el angosto pasillo, **encontró un nuevo diamante**, verde para más señas, que **corrió a arrojar al arroyo**.

¡Pero qué guapo soy, madre!

A cambio del diamante recibió un **espejo que le permitía duplicar su imagen**. Con este mágico artefacto en su poder **corrió al templo**. Primero, a enfrentarse con el **monstruo**. Pero Merlin, que era muy cuco, no cometió la imprudencia de luchar cara a cara con él. No. Se quedó **justo a las puertas de la sala,** y desde allí atraía al bichejo verde duplicando su imagen. Una vez que le tenía enfrente, pero sin que pudiera dañarle, **Merlin le lanzó cientos de estrellas arrojadizas**. Por fin, la repugnante criatura se deshizo en pedazos. Pero hasta sus restos siguieron combatiendo. El joven mago volvió a atraerlos con su irresistible doble y acabó con ellos. Después, la puerta se abrió y allí encontró una llave. Vamos hacia la armadura.



Para burlar a este nueva bestia, volvió a utilizar el **espejo mágico**. Colocó su doble en uno de los extremos de la puerta y, mientras la armadura estaba ocupada con la persona equivocada, Merlin entró por el hueco que dejó. Dentro había un pobre hombre agonizante. Sus manos y pies estaban atados a unos grilletes, pero Merlin poseía la llave para liberarlo. Después se lanzó de cabeza por el agujero que había allí mismo.



Soy minero 2: retorno a la mina

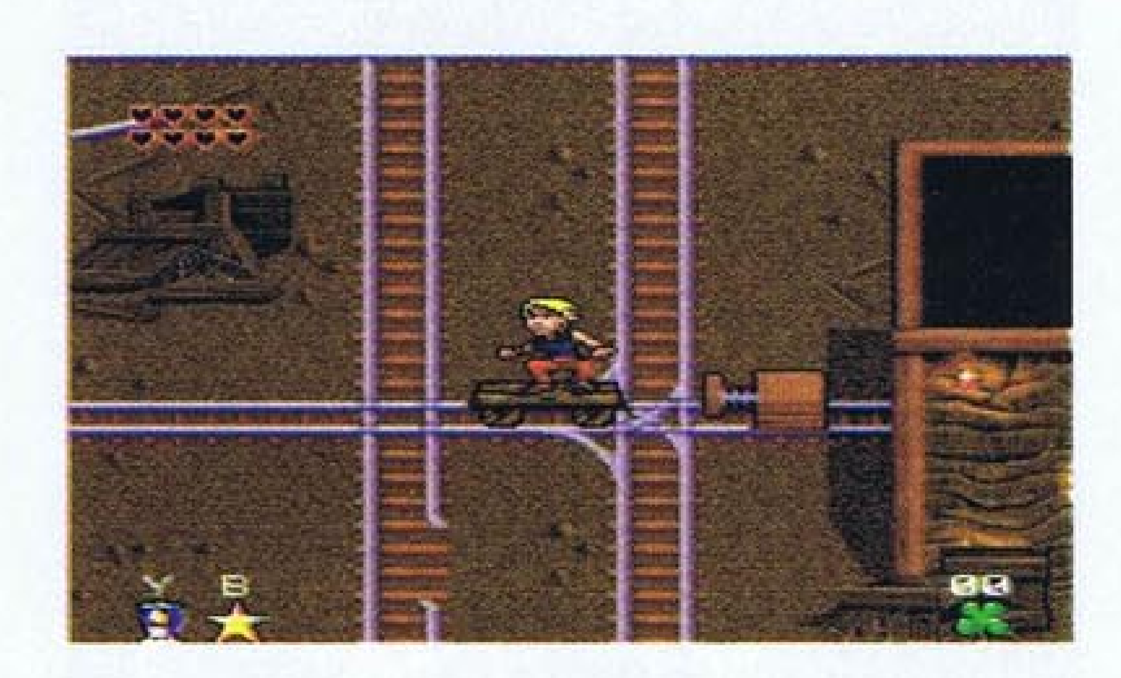
El agujero le condujo a una **nueva sección de la mina,** donde de nuevo ocupó el cargo de conductor de vagoneta. El único problema que tenía ahora era que **el mal estado de las vías** hacía que se multiplicasen sus esfuerzos. En caso de atravesar una de estas zonas sólo debía utilizar el tramo que estaba en buenas condiciones, levantando las ruedas por aquel lado que sus condiciones lo hicieran inviable. A continuación, y gracias a unos antiguos pergaminos encontrados en no se qué monasterio, describimos el camino que siguió nuestro mago: **Primera desviación arriba, primera a la izquierda, primera abajo, primera a la izquierda, rebote en el muelle y primera arriba, primera a la izquierda, rebote en el muelle, segunda abajo, primera a la izquierda y hasta el final**.







Allí encontró un **buen pedazo de carbón**. Posteriormente se colgó de las transportadores de carbón y ascendió hasta el lugar donde antes había encontrado la llave con la que liberar al prisionero. Esa misma sala contenía un moderno

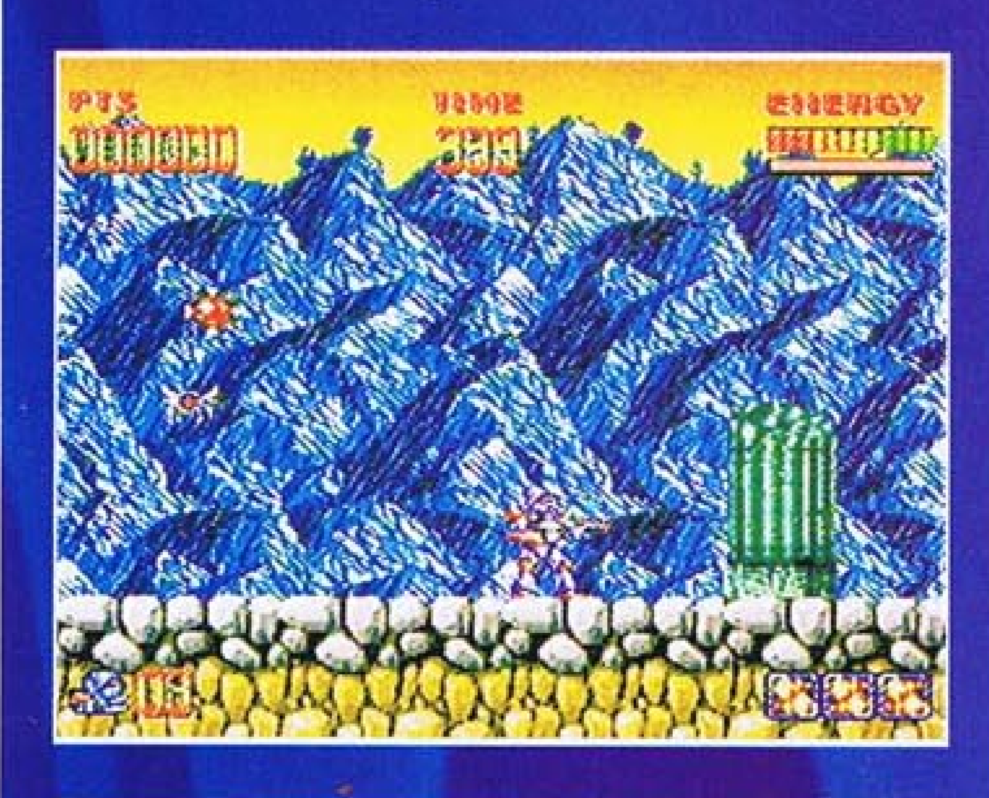




en clave Nintendo

SUPER TURRICAN
SUPER NINTENDO

Inmunidad y niveles





*La verdad es que nuestro **amigo sevillano**, conocido por todos como **Japo**, es una auténtica mina en lo que a truquillos para la Super se refiere. Ahora nos maravilla con un par de invenciones para el Super-Super Turrican.*
*La primera de ellas nos proporciona la **inmunidad**. No tienes más que pulsar **PAUSA, L, L, L, R, R, R, L, L, L, QUITAR LA PAUSA**. ¡Ah! puedes hacerlo en cualquier momento.*
*El segundo truco nos **facilitará eso de pasar de nivel**. Bueno, nos lo pondrá tan fácil que no tendremos ni que jugar; basta tan sólo con presionar **PAUSA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, A, QUITA PAUSA**.*





transformador de carbón en diamantes. Tenemos carbón, y ya sabemos la pasión del maguito por las piedras que brillan. No hay más que usar la maquinita y obtener un precioso **diamante morado**.

Merlin optó por regresar al arroyo para lanzar su diamante, pero la **puerta estaba bloqueada por un enorme ogro** que no hacía más que enviarle bandadas de **vampiros asesinos**. **Utilizando a su doble** pudo eliminar a los chupadores de sangre, pero el ogro parecía no morir nunca. Así que intentó acercarse a él lo máximo posible, pero calculó mal y el enorme personaje le soltó una os...torta que válgame Dios. Parece, no obstante, que con eso se quedó tranquilo y se marchó, dejando al **mínimo las reservas energéticas del mago**.

Dimensión desconocida

El diamante morado le permitió conseguir otro **diamante multicolor y una antorcha**. En ese mismo instante recibió un mensaje: **el campesino, su hija y el anciano mago habían sido raptados** por las fuerzas malignas y transportados al mismo corazón del mal. Otra misión para Super-Merlin.

Se dirigió a **Pinedale,** donde había observado la presencia de un extraño **arco electromagnético**. Colocado a unos pasos de distancia, **arrojó el nuevo diamante y el arco se convirtió en una puerta dimensional**. Ante él se alzaba un nuevo mundo lleno de peligros. Había **dos posibles métodos de transporte:** hormigueros y transportadores-vegetales. Estos últimos resultaban más seguros: garantizaban no enfrentarse a las hormigas.





El primer objeto que consigió Merlin fue un **llamativo corazón dorado que protegían tres setas**. Bastaron unos disparos para hacerlas desaparecer y conseguir el citado objeto. Tras una serie de **teletransportaciones encontró un segundo corazón**, y con ambos en su inventario regresó al arco dimensional y a su antiguo mundo. Unos pasos más a la izquierda se topó con el **tronco de un viejo árbol,** cuya forma le recordó a la de los corazones que



acababa de encontrar. Decidió utilizarlos, y a cambio de plantar una flor en el lugar indicado, fue recompensado con un **peine y una estrella de hielo**, tan arrojadiza como la anterior. Con el peine y la nueva estrella regresó a la dimensión desconocida, y tras una nueva serie de teletransportaciones halló una zona dominada



por **florecillas móviles y protectoras de un tercer corazón**. Nada mejor que **peinarse insinuantemente para cautivar el alma de los floripondios**. El acto le permitiría **robar su corazón** (el de verdad y el dorado). De nuevo en el anciano arbol y de nuevo una flor a cambio de otra arma: un h**echizo capaz de congelar**. ¿Entusiasmado? **Más, en el próximo número de Nintendo Acción**

Nigell Mansell y los chicos Andretti se disputan la mejor Pole

Fórmula 1 versus Fórmula Indy

Mientras la familia Andretti se apunta al bombardeo en pantalla y el bueno de Mansell le coge el gustillo al triunfo, los grandes amantes de la velocidad empiezan a coger posiciones en el sofá. Muy pronto asaltarán sus pads hasta 4 bólidos en forma de rapidísimos cartuchos. Nintendo Sports: USA.

Antes de que termine el año, tres ídolos de la velocidad más un viejo conocido presentarán sus credenciales en Super 16. Sus nombres: Mario y Michael Andretti, Nigel Mansell y F-1 Pole Position 2. Los vemos.

Nigel Mansell ha cambiado de coche. Tras el paso Nintendo/Gremlin en Williams, el inglés se ha unido a Acclaim respetando los colores de la carrocería Newman-Haas. Su jueguecito llevará por nombre **Nigel Mansell´s Indycar Racing** e incluirá dos modos de juego, opción para salvar partidas, modos de zoom y dos pilotos simultáneos.

Otro que se apunta a la Indy será **Michael Andretti** quien, bajo el sello Bullet-Proof, dará su nombre a un 8 megas para uno o



dos jugadores y carrocerías y circuitos oficiales llamado **Indycar Challenge**.

En el mismo bando, el genial Mario Andretti intentará dar sopas con honda a su hijo. **Mario Andretti Racing**, convertido por EA y distribuido por Ocean, nos invitará a competir en tres diferentes pruebas.



La cara de Fórmula 1 la pondrá Ubi Soft. **F1 Pole Position 2** permitirá al experto de turno hacerse su propio auto, colocar su nombre en la carrocería o gozar de una verdadera sensación de conducción, a modo 7, y bajo condiciones 100% oficiales.

Otra vez la fiesta de la NBA

Nintendo Sports. Desde el cuartel de EA.

NBA 95 ya está en poder de Ocean. Recién salido de las manos de EA, el que seguro será uno de los grandes del basket empieza a dar sus primeros apuntes. De esta maravilla se sabe por ejemplo que, para no romper la tradición, simulará baloncesto en encuentros laterales **cinco contra cinco**; también que se apoyará en el concurso de las últimas **estrellas de la NBA** (Shaq, Kemp, Rider), que ha mejorado en lo que animaciones y movimientos se refiere, que incluirá un **ángulo de visión a 45º** de lo más atómico y que, atentos todos, permitirá la **participación simultánea de hasta cinco jugadores**. Comoquiera que nadie como **Electronic Arts** ha sabido captar mejor la esencia de la NBA, lo mejor será que no le perdáis el rumbo a este título.

Taito presentó en la feria de Chicago dos cartuchos deportivos para la Super. Se trata de International Tennis Tour, algo así como una versión "enhanced" de Davis Cup, y Super Soccer Champ 2, la segunda parte de su poco comentado en esta tierras, Eurofootball Champ.

Michael Jordan es otro de los que ha huído del basket para dedicarse al arcade. El juego que va a presentar al gigantón en sociedad se llamará Jordan Adventure y será una especie de Soccer Kid potenciado. La misión de un Jordan de movimientos digitalizados (hasta 350 frames de animación) será rescatar a los 20 jugadores de basket más grandes de la historia. Y para ello contará con un súper balón de basket y muchos poderes.

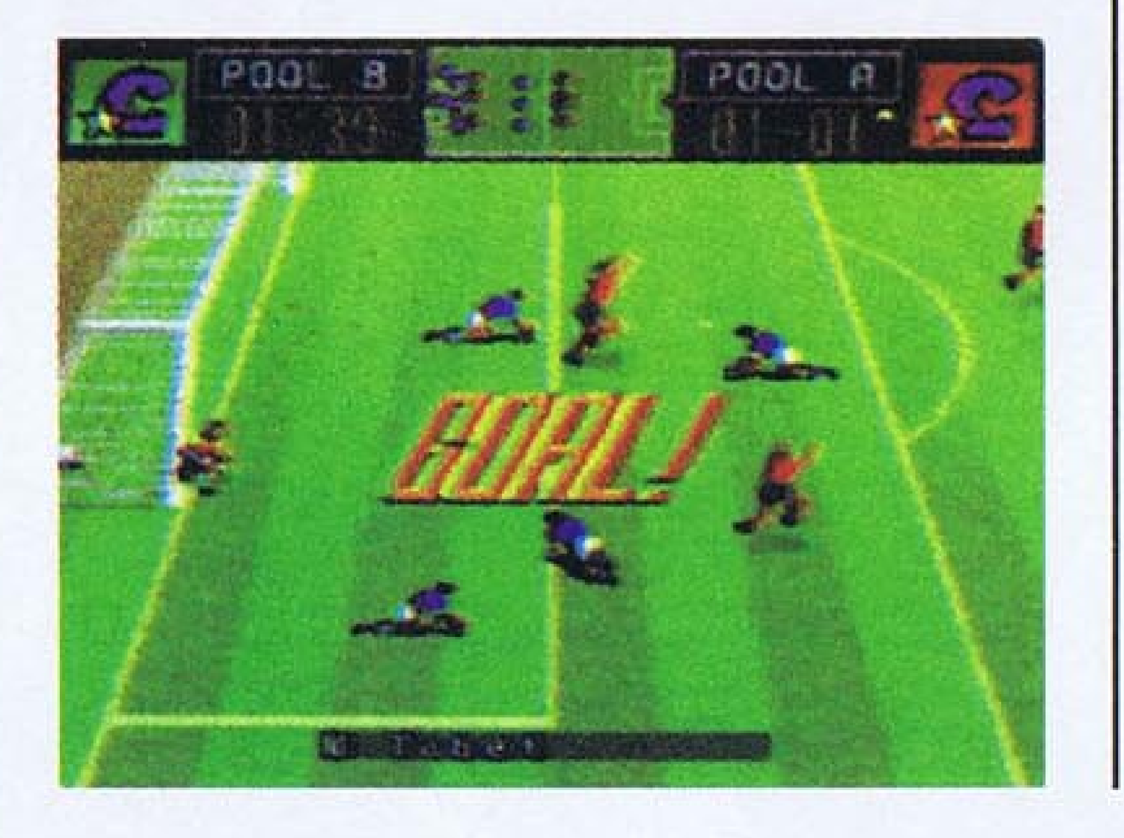
Andre Agassi empieza a pelotear en las pantallas de la Super con más críticas de las esperadas. El crack ha pasado ya por algunas revistas inglesas con bajísimas notas.

La factoría deportiva en Game Boy está poco menos que a merced de THQ. La compañía americana se ha quedado con las licencias portátiles de FIFA Soccer, Michael Jordan Adventure y Shaq Fu, que aunque no es muy deportivo se recrea con aquello de la NBA.

Soccer Shoot Out ya es de Nintendo

Nintendo Sports. Estados Unidos.

La aventura futbolera de Capcom (sí, esa que se quiere aprovechar del tirón del mundial USA) ya figura en los planes de **Nintendo España para el tercer trimestre del año. Soccer shootout** , que es el juego del que hablamos, llegará a este país a finales del mes de **Octubre** y propondrá competición al más alto nivel con doce escuadras internacionales, seis modos de juego, partidos indoor y tiempo para el entrenamiento. Serán 12 megas de juego aéreo y participación simultánea de 4 jugadores.



JVC convierte World Championship Rally a Super Nintendo

300 C.V. de alta simulación deportiva

JVC se ha hecho con una de las licencias deportivas más interesantes del momento. Rally, un excelente programa de Europress, fue presentado durante el C.E.S. de Chicago en su versión Super Nintendo. *Nintendo Sports. Estados Unidos.*





World Championship Rally será un simulador en el más duro sentido del término. Se dejará conducir desde el propio asiento. Bajo el parabrisas y la consola de mandos. Y pondrá en liza un Cosworth, un Imprezza, un Celica, un Mitshubishi Evolution y un Delta Integrale que requerirán de nuestras expertas manos una **conducción suave y muy realista**.

El reto vendrá sobre **5 circuitos** diferentes, con noches, días y un sinfin de obstáculos. Atención a los Sainz y Kankkunen.

Basket o Kung-Fu, ¿qué prefires Shaq?

El héroe nacional del basket se enfrenta a su primera conversión para consola. ¿El resultado? Un atrevido cartucho de lucha con magias a lo Mortal Kombat. *Nintendo Sports. USA.*

Shaq no sólo juega de lujo al basket, sino que además le priva el gremio consolero. Será por eso que cuando **Electronic Arts** le ofreció colaborar con ellos en un juego de basket, el chaval no se lo pensara dos veces. Calderilla aparte. Lo que pasa es que luego las cosas se torcieron. Y en lugar de un **enfrentamiento en directo con Michael Jordan** -como estaba previsto-, el genio de Shaq fue reconvertido a luchador gustoso. Se llamó a los chicos de **Delphine Software** -Flashback, Operation Stealh-, se le puso a **practicar ante una cámara**, se le avisó de que iba a ser duro y, en un pispás y con los **conocimientos de karate que llevaba, se realizó Shaq Fu**.

Y el Shaq Fu que veremos en Super Nintendo antes de que termine el año será un grande de la lucha que **dará caña al estilo MK**. A base de gráficos digitalizados y un buen montón de movimientos (**90 por luchador sobre 500 frames de animación**), los **8 caracteres** se plantarán ante decorados súper originales para demostrar lo que es capaz de hacer una Electronic Arts luchadora.

Otra que se ha puesto las pilas deportivas es Sony. Bajo el sello ESPN, la multinacional piensa editar un juego de béisbol, otro de fútbol americano, uno más de hockey y una compilación para amantes de la velocidad que llevará el nombre de ESPN Speed World.

Y terminamos con Tecmo. Tras el celebrado Tecmo Super NBA Basketball, los japoneses están a punto de lanzar Tecmo Super Hockey bajo su sello deportivo Tecmo Sports.

Gametek lanzará un "dos juegos en uno" a un precio irresistible

Días de carreras en Game Boy

Nintendo Sports. Imperio Inglés.

Race Days se llamará el gran ejemplo **Gametek** para salir de la crisis. Incluirá **dos juegos de los clásicos** que entusiasmarán a los amantes de formuleo.

Serán **4 Wheel Drive y Dirty Racing**, o lo que es lo mismo, uno de **Fórmulas a lo Micromachine y otro de Jeeps a lo Super Cars**. El primero, por comentar algo, os pondrá a los mandos -nunca mejor dicho dada su perspectiva desde dentro del vehículo- de un Todo terreno con misión compite por América y gana alguna carrera. Y el otro, que no segundo porque se puede elegir al principio, recibirá perspectiva aérea, hasta nueve enrevesados circuitos y un impresionante nivel de jugabilidad.

Su fecha de lanzamiento en Inglaterra es septiembre. Ya veremos qué pasa aquí.

La guerra está, de nuevo, a punto de estallar en Super Nintendo

JUNGLE STRIKE

La secuela está servida. Tras nueve intensos meses de programación en el cuartel general de Gremlin Graphics, Jungle Strike puede decir: ahí va mi cartucho y a qué esperáis para jugarlo. Será en Otoño, sólo apto para Super Nintendo y con una trascendencia subida. ¿Que qué tendrá? Bien, si tenéis un poco de paciencia pasamos a explicároslo.

PARA ORIENTARSE

JUNGLE STRIKE

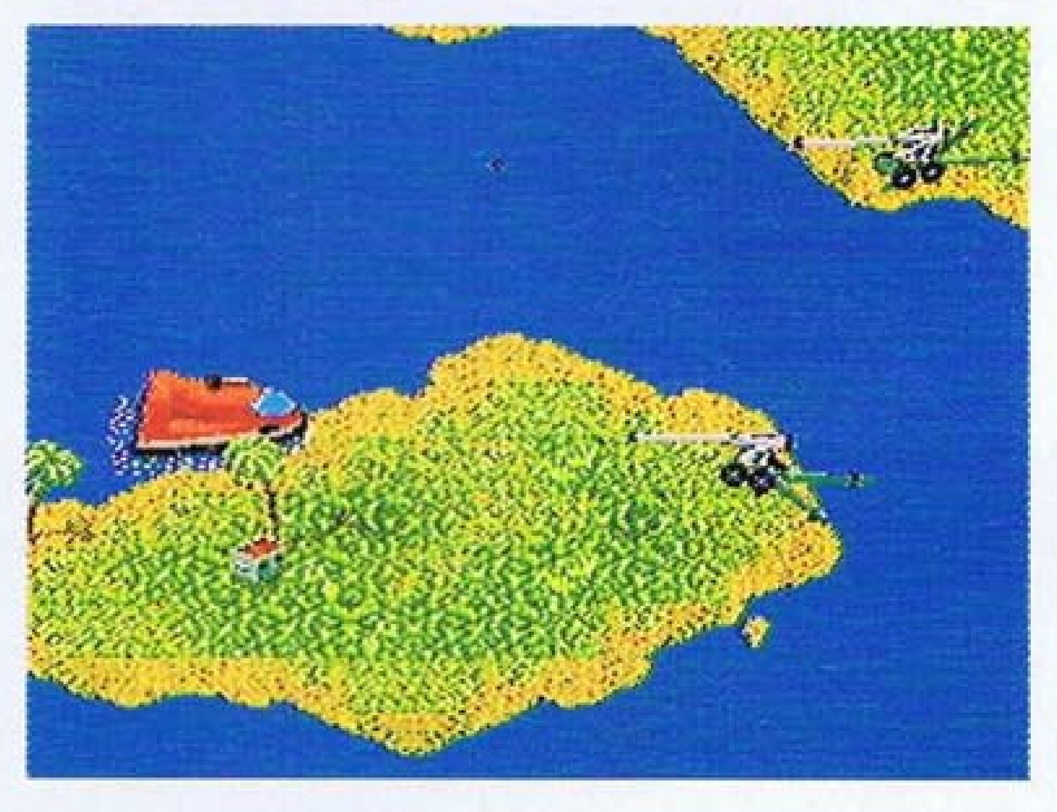
- Super Nintendo
- 16 megas
- Acción y estrategia
- Programado por Gremlin Graphics
- El protagonista: un helicóptero Apache
- Está distribuido por Columbia Tri Star Home Video
- Será lanzado durante el mes de Noviembre
- Gremlin Graphics ha llegado a un acuerdo con Sony Imagesoft para que la multinacional japonesa se haga cargo del producto.

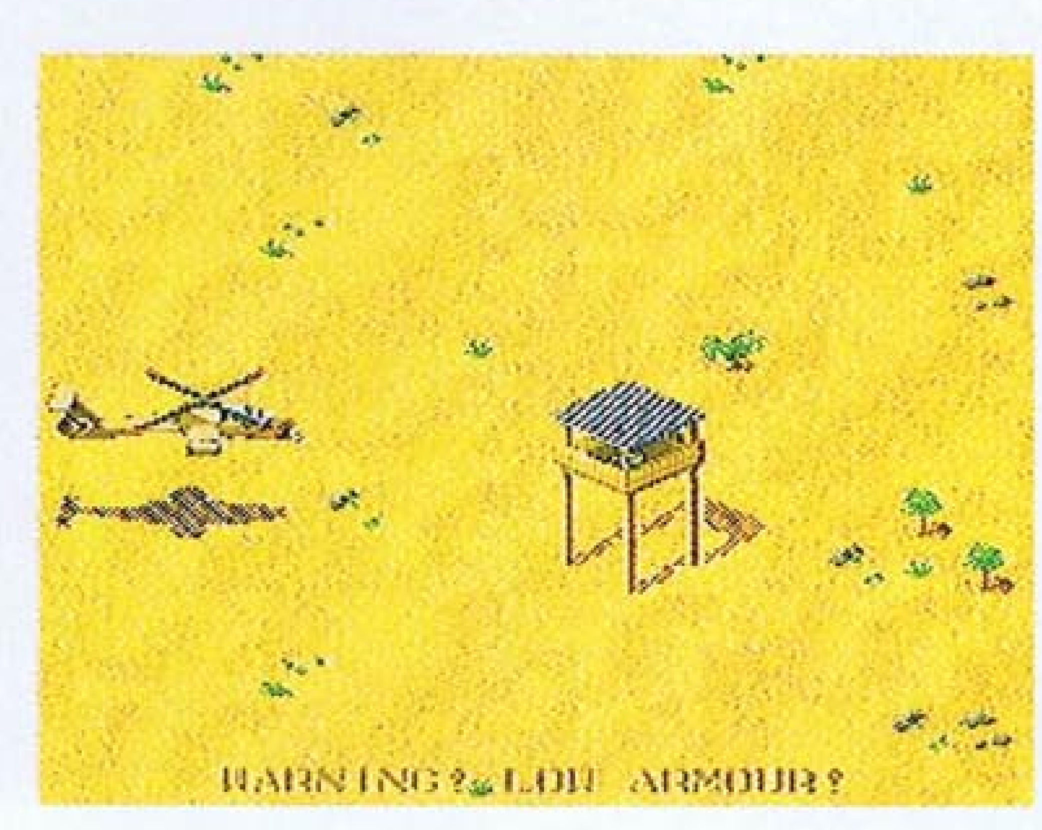
Tras el crack de ventas que supuso un Desert Strike para Super llevado a la pantalla por Visual Concepts, Electronic Arts no ha dudado un ápice en afrontar otra conversión de lujo. Con el pastel en manos de la siempre calladita Gremlin Graphics, Jungle Strike asaltará los 16 bits sobre una placa remozada de 16 megas, conocido argumento, un sonido espectacular y una jugabilidad explosiva.

Esta vez será Kilbaba el joven, casado con el capo de la Droga Carlos Ortega, quien ponga las cosas difíciles a la armada americana. Ambos planean utilizar la plataforma de misiles nucleares para extorsionar al gobierno yankee, sacar unos duros en limpio y meter miedo a la población. Pero el mundo libre, que de tonto no tiene un pelo, ya se ha puesto a trabajar en el asunto. El primer paso, hacerse con un piloto-de-todo con suficientes garantías, y el segundo, ampliar la plantilla con un co-ayudante a elegir entre cinco todoterrenos de la jungla.

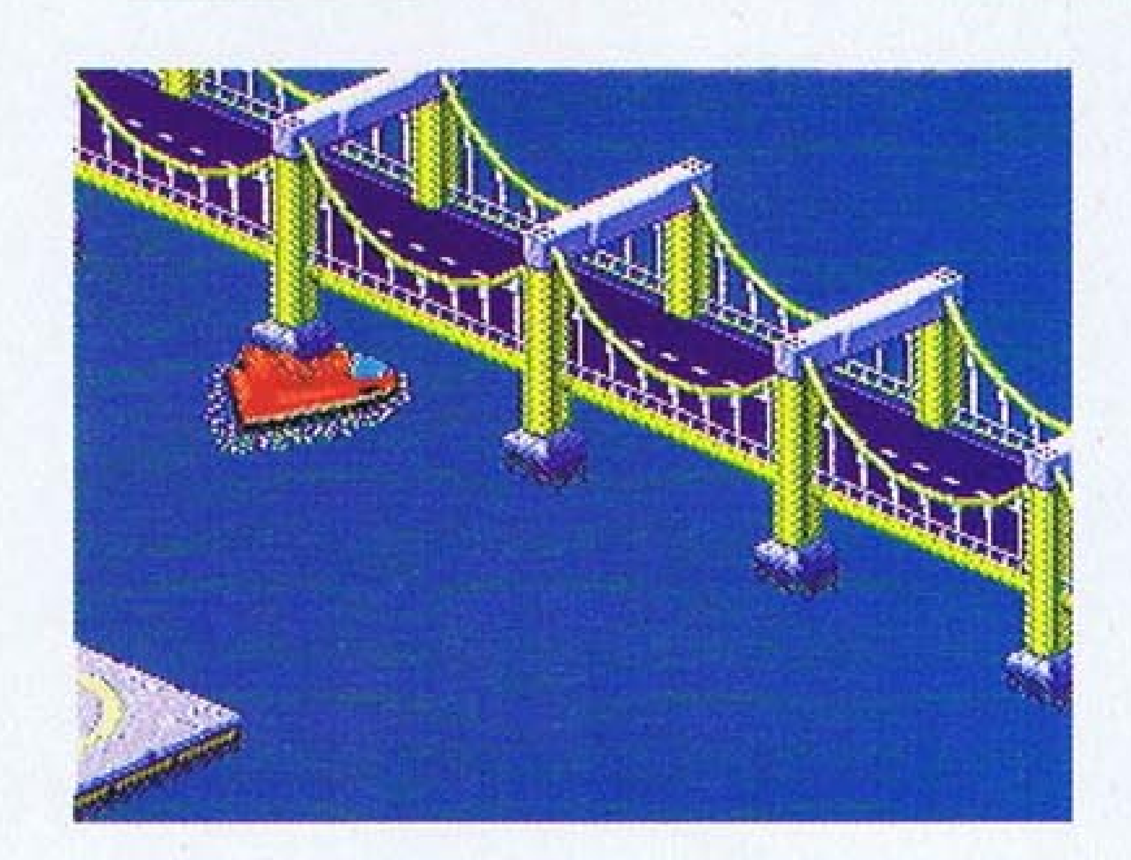
El equipo se encontrará ahí fuera con 8 campañas diferentes alargadas en más o menos 30 misiones de las ineludibles. Desde la propia Casa Blanca hasta la jungla, pasando por el desierto o una costa demasiado tupida, nuestros hombres deberán cumplir los objetivos a medida que el cuartel general actualice los esquemas. Y como ya sabréis, el fracaso en una misión su-







EL HELICÓPTERO







pondrá la irremediable vuelta a casa y, por tanto, imposibilidad de acceder al resto de campañas.

Cuatro serán los vehículos que el ejército ponga a disposición del comando. El primero, un helicóptero Apache de gran envergadura y envidiable manejo dotado de tres tipos de armamento más una escalera de rescate. El siguiente, un MX-9 Attack Hovercraft capaz de desenvolverse a las mil maravillas en cualquier tipo de terreno. Y como apoyos finales, un F-117 A Stealh Fighter y una moto de asalto.

Por si acaso no estáis familiarizados con Jungle Strike, que sepáis que estos vehículos no se pueden elegir al principio del juego, que es el transcuro de las misiones el que permite la utilización de uno u otro armamento.

Y seguimos. La perspectiva en 3/4, eso que llamamos aérea-oblicua, tampoco ha variado con respecto a la anterior versión. En el Jungle Strike de Super seguiremos gozando con el punto de vista made in EA, si acaso un pelín mejorado.

Lo mejor para el final: puntualizar en qué va a diferenciarse esta versión con la de Sega. Pues bien, según los programadores, las mejoras van a quedar sobre todo en el plano técnico. Gráficos de mayor resolución, un sonido más compacto y algunas opciones nuevas.

La gente de Gremlin ha insistido en que el reto era aprovechar la máximo las capacidades de Nintendo. ¿Lo habrán conseguido?

«Nos hicimos con la licencia de Jungle Strike muy rápido porque estamos muy identificados con el producto. Estoy realmente contento con los progresos de los programadores y no me duelen prendas en afirmar que este va a ser uno de los bombazos del año»

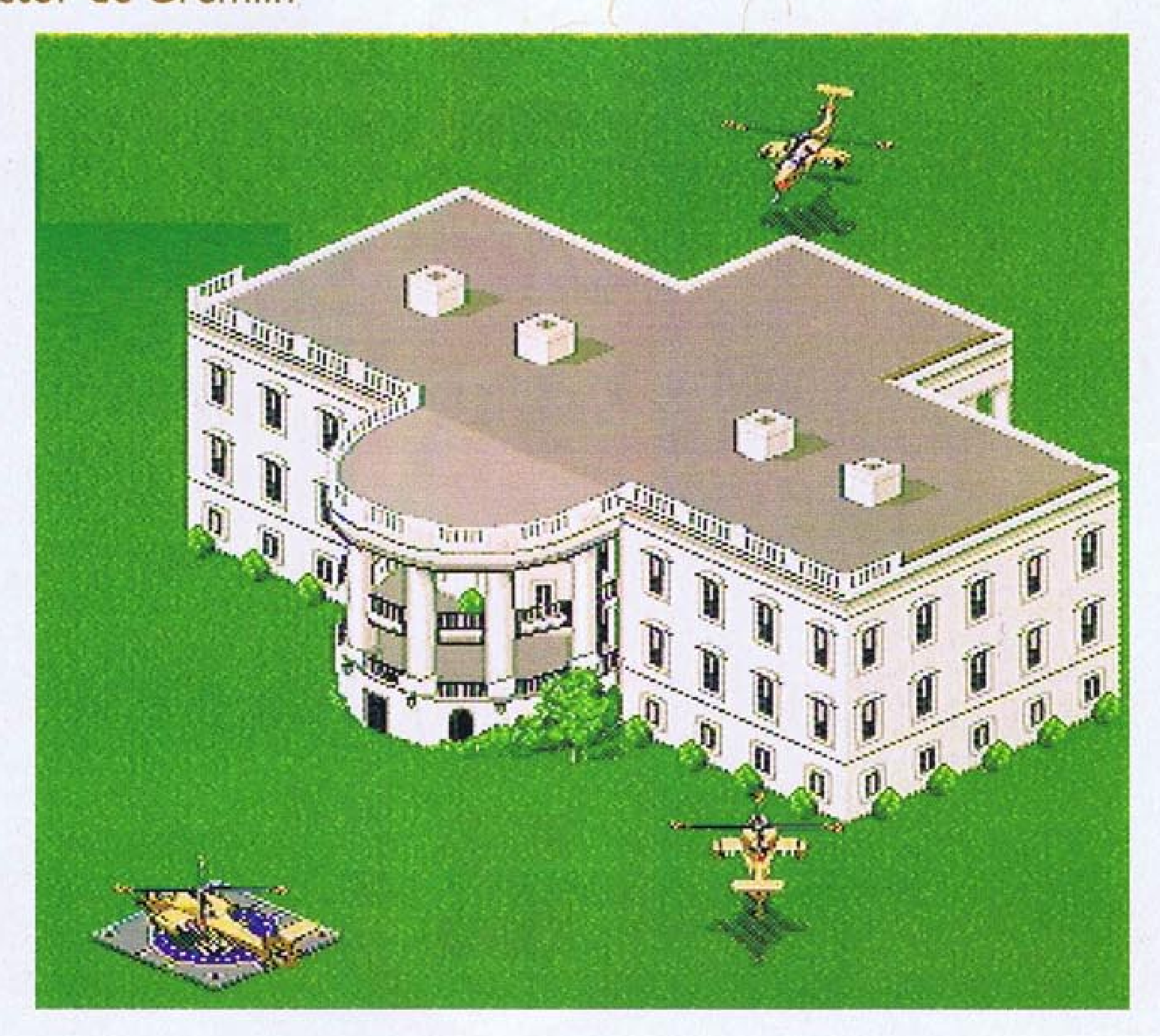
Ian Stewart, director de Gremlin

Los programadores puntualizan

Andy Chapman, programador:
"Aunque hemos sido fieles a la fórmula original, no hemos dudado en introducir algunos cambios. Hemos eliminado engorrosos datos, aprovechado la mayor capacidad sonora de la Super y metido unas cuantas opciones nuevas."

"Los cambios en que estamos trabajando no hacen más que mejorar el producto. Pensamos que el original era un juego brillante pero hay que darse cuenta de que la conversión de Jungle Strike a Super Nintendo llega un año después que su lanzamiento para Mega Drive. No era suficiente, pues, una conversión, había que improvisar."

Richard Stevenson, programador jefe:
"La versión Mega Drive de JungleStrike fue diseñada en los Estados Unidos y allí manejan conceptos completamente diferentes a los nuestros. Si nos hubiéramos limitado a realizar una simple conversión, el juego hubiera sido más lento incluso que el de Sega. Por eso optamos por caminos radicalmente distintos, y cuando finalizamos el cartucho observamos que no sólo era más rápido que el original sino que además tenía más colores y mejores gráficos".





NUMERO 1
N.E.S
BART VS THE SPACE MUTANTS
DRAGON NINJA
FINAL FIGHT
GREMLINS 2
GUERRILLA WAR
LOW G MAN
MEGAMAN III
PRISIONERS OF WAR
PUNCH OUT
RAD RACER
RAD RACER
T.M.H.T. 2
TRACK AND FIELD II

SUPER NINTENDO
THE ADDAMS FAMILY
SUPER SMASH T.V.
F-ZERO
SUPER TENNIS
F-ZERO
SUPER MARIO WORLD
SUPER R-TYPE
THE ADDAMS FAMILY
STREET FIGHTER II

GAME BOY
BATMAN
BUGS BUNNY'S
CASTLEVANIA II
GODZILLA
MEGAMAN
MEGAMAN II
NEMESIS
NINTENDO WORLD CUP
T.M.H.T.
TETRIS
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER



NUMERO 2
N.E.S
ADVENTURE ISLAND
ADVENTURE ISLAND II
ADVENTURE OF LOLO
ADVENTURE OF LOLO II
BART VS THE SPACE MUTANTS
BLADES OF STEEL
BOULDER DASH
CAPTAIN SKYHAWK
DUCK TALES
GHOST'N GOBLINS
GOAL
LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
LEGEND OF ZELDA
MISSION IMPOSSIBLE
SUPER SPY HUNTER
TECMO WORLD WRESTLING

SUPER NINTENDO
HOLE IN ONE
PAPERBOY
STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II
SUPER GHOULS'N GHOST
SUPER MARIO KART
SUPER SMASH TV
SUPER SOCCER
SUPER TENNIS

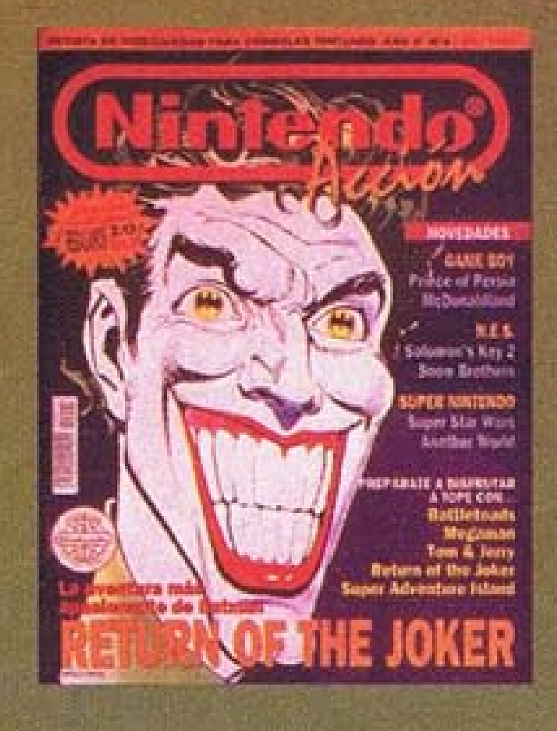
GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
NEMESIS
NINJA BOY
SUPER MARIO LAND 2
T.M.H.T.
T.M.H.T. II
TERMINATOR II
TINY TOON ADVENTURES
WHO FRAMED ROGER RABBIT?
WWF SUPER STARS



NUMERO 3
N.E.S
ASTYANAX
BART VS THE SPACE MUTANTS
BATTLETOADS
HUNT FOR RED OCTOBER
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU
KID ICARUS
MEGAMAN 3
PUNCH OUT
SOLSTICE

SUPER NINTENDO
AXELAY
LEGEND OF ZELDA
STREET FIGHTER II
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER MARIO WORLD
SUPER SOCCER
TOP GEAR

GAME BOY
POP UP
SNOW BROS
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
TEENAGE MUTANT HEROE
TURTLES



NUMERO 4
N.E.S
BATMAN RETURNS
BUBBLE BOBBLE
ISOLATED WARRIOR
SUPER SPY HUNTER
SWORD MASTER
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
LEGEND OF ZELDA
PILOTWINGS
POPULOUS
SPANKY'S QUEST
STREET FIGHTER II
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TOP GEAR
U.N. SQUADRON

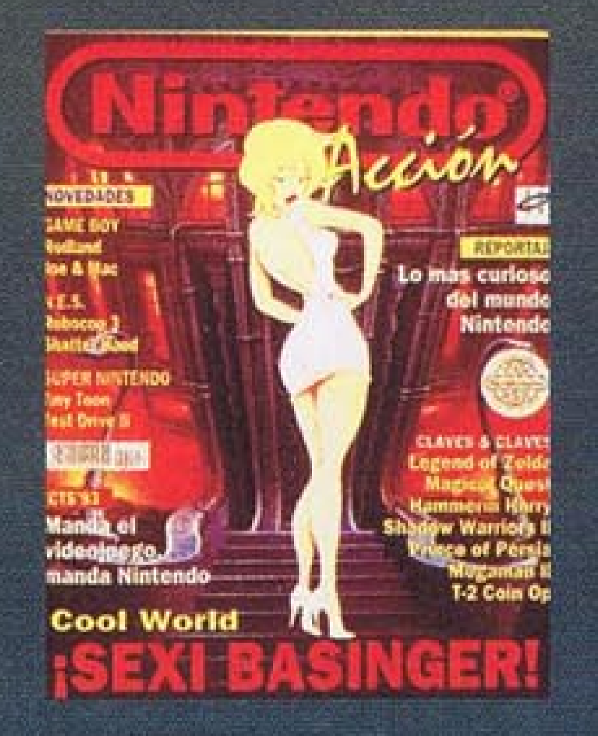
GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
DAEDALIAN OPUS
GARGOYLE'S QUEST
KIRBY'S DREAM LAND
PRINCE OF PERSIA



NUMERO 5
N.E.S
DYNABLASTER
KIKLE CUBICLE
LIFE FORCE
MEGAMAN
NINTENDO WORLD CUP
RAINBOW ISLANDS
ROBOCOP
TETRIS
WILLOW

SUPER NINTENDO
DARIUS TWIN
DESERT STRIKE
EXHAUST HEAT
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
LEMMINGS
PARODIUS
PRINCE OF PERSIA
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
MICKEY MOUSECAPADE
PROBOTECTOR
ROBOCOP 2
SOLOMON'S CLUB
STAR TREK
SUPER MARIO LAND 2
THE ADDAMS FAMILY



NUMERO 6
N.E.S
BOULDER DASH
SUPER MARIO BROS
TECMO WORLD CUP FOOTBALL
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
GODS
LEMMINGS
SONIC BLASTMAN
SUPER SOCCER
SUPER SWIV
THE ADDAMS FAMILY

GAME BOY
BATTLE UNIT ZEOTH
BURAI FIGHTER
DR.FRANKEN
KIRBY'S DREAM LAND
NINTENDO WORLD CUP
TURRICAN





NUMERO 7
N.E.S
ADVENTURE OF LOLO III
BAD DUDES VS DRAGON NINJA
BIONIC COMMANDO
BURAI FIGHTER
CRACK OUT
GOONIES 2
METROID
POWER BLADE
ROCKIN'KATS
SOLAR JETMAN
TOM & JERRY
ULTIMATE AIR COMBAT

SUPER NINTENDO
AXELAY
BATTLE CLASH
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST HEAT
JOHN MADDEN FOOTBALL'93
LEMMINGS
PARODIUS
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II
SUPER SOCCER
THE ADDAMS FAMILY
TINY TOON ADVENTURES

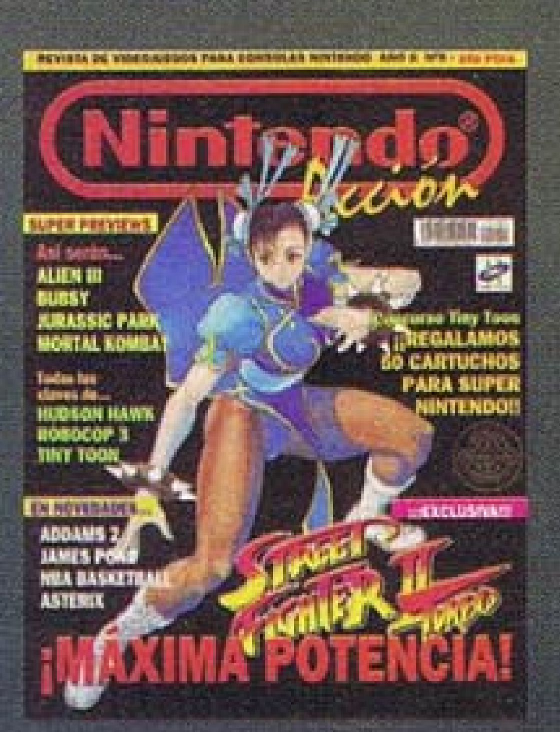
GAME BOY
ALLEYWAY
BOXXLE
BILL AND TED EXCELLENTE AD.
CASTLEVANIA 2
CHOPLIFTER 2
GOLF
KIRBY'S DREAM LAND
LOOPZ
PIPE DREAM
PROBOTECTOR
THE CHESSMASTER



NUMERO 8
N.E.S
CAPTAIN PLANET
G.I.JOE
GAUNTLET
GHOSTS & GOBLINS
IRONSWORD
MEGAMAN 3
ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO
F-1 EXHAUST HEAT
KING ARTHUR'S WORLD
LEMMINGS
RIVAL TURF
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
THE LEGEND OF ZELDA

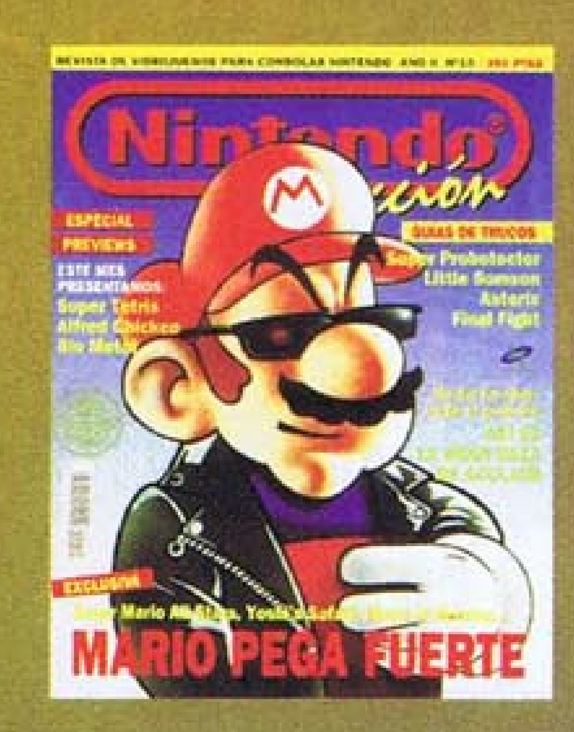
GAME BOY
BEST OF THE BEST
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
MERCENARY FORCE
SNOW BROS JR.



NUMERO 9
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
ADVENTURE OF LOLO 3
AMERICAN GLADIATORS
CAPTAIN PLANET
COBRA TRIANGLE
IRONSWORD
JACKIE CHAN
LOW G MAN
RAINBOW ISLANDS
SOLOMON'S KEY 2
STAR TREK
SUPER MARIO BROS 3
TETRIS
THE LAST NINJA

SUPER NINTENDO
BLAZING SKIES
HYPERZONE
JOE & MAC CAVEMAN NINJA
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
SUPER GHOULS'N GHOSTS
SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
BURGER TIME DELUXE
KIRBY'S DREAM LAND
LOCK'N CHASE
ROBOCOP 2



NUMERO 10
N.E.S
ARKANOID
DOUBLE DRAGON
LOW G-MAN
SOCCER II
SOLAR JETMAN
SUPER MARIO BROS
THE ADDAMS FAMILY

SUPER NINTENDO
ALIEN 3
ANOTHER WORLD
AXELAY
BEST OF THE BEST
DESERT STRIKE
FINAL FIGHT
MAGICAL QUEST
STARWING
STREET FIGHTER 2
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER MARIO KART
SUPER SWIV

GAME BOY
BUGS BUNNY
BURAI FIGHTER
CHOPLIFTER II
GARGOYLE'S QUEST
LEMMINGS
PITMAN
SUPER MARIO LAND 2



NUMERO 11
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
AIRWOLF
BATMAN RETURNS
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
DRAGON'S LAIR
GOAL
GODZILLA

SUPER NINTENDO
B.O.B.
BLAZING SKIES
BUBSY THE BOBCAT
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST
JAMES BOND JR.
NHLPA HOCKEY'93
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II TURB
SUPER PARODIUS
SUPER PROBOTECTOR

GAME BOY
CASTLEVANIA II
MCDONALDLAND
PUZZNIC
ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES



NUMERO 12
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 3
BATTLETOADS
CASTLEVANIA 3
SNAKE RATTLE AND ROLL

SUPER NINTENDO
BART'S NIGHTMARE
PUSH-OVER
SUPER MARIO ALL STARS
SUPER SWIV

GAME BOY
GAUNTLET
TURRICAN



NUMERO 13
SUPER NINTENDO
BATMAN RETURNS
HOLE IN ONE GOLF
PARODIUS
SUPER MARIO KART

GAME BOY
ALIEN 3
RAGING FIGHTER



NUMERO 14
N.E.S
SUPER MARIO BROS 2

SUPER NINTENDO
B.O.B.
DESERT STRIKE
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TURTLES IV

GAME BOY
NINJA BOY
THE LEGEND OF ZELDA



NUMERO 15
N.E.S
SOLAR JETMAN

SUPER NINTENDO
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
JOHN MADDEN 93
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
STRIKER
SUPER PANG
SUPER SMASH TV
SUPER TENNIS
TURTLES IN TIME
ZOMBIES

GAME BOY
PIPE DREAM
PRINCE OF PERSIA
SPANKY'S QUEST
WHO FRAMMED ROGGER RABBIT?

NINTENDO ACCION TE OFRECE TODOS LOS TRUCOS, CLAVES, PASSWORDS Y AYUDAS QUE NECESITAS PARA TUS MEJORES JUEGOS

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviárnoslo por correo (no necesita sello).

Esta página le puede salvar la vida a tu héroe favorito



NUMERO 19
GAME BOY:
GARGOLYLES QUEST
THE LEYEND OF ZELDA
TINY TOON ADVENTURES

SUPER NINTENDO:
ALIEN 3
AXELAY
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FATAL FURY 2
JURASSIC PARK
ROAD RUNNER
SKYBLAZER
THE TEMPLE INFERNUS
YOSHI'S COOKIE

NINTENDO:
JACKIE CHAN ACTION KUN FU



NUMERO 16
N.E.S
PROBOTECTOR

SUPER NINTENDO
ACTRAISER
ACTRAISER 2
CHOPLIFTER III
FLASHBACK
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
RANMA 1/2
STREET FIGHTER II TURB
SUNSET RIDERS
TRODDLERS
TUFF'E NUFF
WWF ROYAL RUMBLE

GAME BOY
MORTAL KOMBAT
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
THE LEGEND OF ZELDA
TURRICAN



NUMERO 17
N.E.S
DESAFIO TOTAL

SUPER NINTENDO
ACTRAISER 2
EMPIRE STRIKES BACK
JIMMY CONNORS PRO TENNIS
GAME
NBA JAM
RANMA 1/2
SUPER SOCCER
ZOMBIES

GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
GARFIELD
THE LEGEND OF ZELDA
TINY TOONS 2 ADVENTURES



NUMERO 18
SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT
EMPIRE STRIKES BACK
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FINAL FIGHT 2
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI AMERICAN
MECHWARRIOR
METAL COMBAT
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP
PLOCK
ROCK'N ROLL RACING
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER BOMBERMAN
TOP GEAR 2

GAME BOY
KIRBY'S PINBALL LAND
THE LEGEND OF ZELDA



NUMERO 20
GAME BOY
55 PISTAS PARA HACER FELIZ
A WARIO LAND

N.E.S
DOUBLE DRAGON II

SUPER NINTENDO
ALFRED CHICKEN
EQUINOX
FIFA SOCCER
LAMBORGHINI AMERICAN
CHALLENGE
SUNSET RIDERS
THE LEGEND OF ZELDA
YOUNG MERLIN



Nintendo y sus licenciatarios quieren terminar el año a golpe de bomba, título extraordinario y un ritmo aún más espectacular que el impuesto hasta ahora.

LOS GRANDES JUEGOS QUE NOS VIENEN

Entre las maravillas que nos deparó el último C.E.S. veraniego de Chicago y las cosillas que pululaban por esta revista sin fecha estimada de lanzamiento, el **equipo de Nintendo Acción ha preparado un suculento dossier** en el que podréis encontrar los títulos más esperados del momento. Algunos van de sorpresa, y de **alta tecnología**, otros de películas, los menos ya estaban anunciados, pero todos guardan una cosa en común: están a punto de revolucionar la industria del videojuego. De lanzarnos hacia el 2000.
Se llaman **Donkey Kong Country, Lion King o The Flintstones.** Y no se parecen en nada a cualquier cartucho que hayáis jugado/visto hasta el momento. **Acumulan megas** -no sabemos si también posterior precio-, historias de fantasía y un gran número de compañías importantes. Y serán tan brutalmente buscados, que no abandonarán las páginas de esta revista ni en un millón de meses.
A continuación, los grandes juegos que nos vienen. Con **mención especial para Nintendo**, cuya fuerte apuesta sobre los 16 bits -y otras que ya os comentaremos más adelante-, dejará claro qué es lo que opina la casa nipona al respecto de la genial máquina. Para que luego busquéis otros soportes.

TEXTO: **Juan Carlos García** / MATERIAL GRÁFICO: **Amalio Gómez**

THE FLINTSTONES

• Ocean-Sony • Super Nintendo • 8 Megas • Diciembre 1994 •

Ocean vuelve a demostrar que lo de las licencias cinéfilas es cosa de uno.





Juegos de los Picapiedra hay un montón, pero sólo uno es fruto de la última **licencia de cine** con que se ha hecho Ocean. Viene directamente de la **Amblin**, el negocio de Spielberg, y reconvierte a los Pedro, Pablo, Wilma y Betty en **actores de carne y hueso**. Por si os pilla desprevenidos, la **peli de los Flintstones** contará entre otros con **John Goodman** (Rosseanne), **Rick Moranis** (Cariño, he encogido a los niños), **Rossie O´Donnell** y **Elisabeth Perkins** en los principales papeles. Y por si acaso procedéis de Andromeda, el film en cuestión **acaba de estrenarse en España**, bajo la dirección de Brian Levant (Beethoven).

Pero vamos, lo que interesa es que **Ocean** espera dar rienda suelta a los últimos Picapiedra en un cartucho más que ambicioso, plagado de referencias a la peli, **allá por el mes de Diciembre**. Y ahora vienen las preguntas: ¿Sólo referencias? Parece que **el juego** utilizará los mismos caracteres que la película, y situaciones, pero **no se ceñirá totalmente al guión**. Es decir, en el cartucho controlaremos a un **Pedro** con cabeza de John Goodman y le ayudaremos a **recuperar a Peebles a lo largo de 15 fases**, mientras que en la peli asisitiremos al ascenso profesional de la familia Picapiedra. Y otra pregunta: ¿Tendremos que esperar hasta diciembre? Pues sí, chavales. El cartucho está ahora mismo en manos de Sony, y fuentes de esa compañía nos han soplado que hasta navidades no tendremos el cartucho entre manos. Merecerá la pena el esfuerzo. Ver como un **Pedro enrojecido corre, salta**, se desliza, agacha, tambalea, lanza un boliche o se sube por las paredes requerirá de paciencia. Hasta entonces, **vamos a por la peli**. Será igual de divertido.



***Será como ver un capítulo de dibujos**, disfrutar de los sketches de la película o gritar aquello de Wilma, ábreme la puerta. Esta pasada selvática nos dejará alucinados a todos.*







Donkey Kong Country

· Nintendo · Super Nintendo · 32 Megas · 21 Noviembre 1994 ·

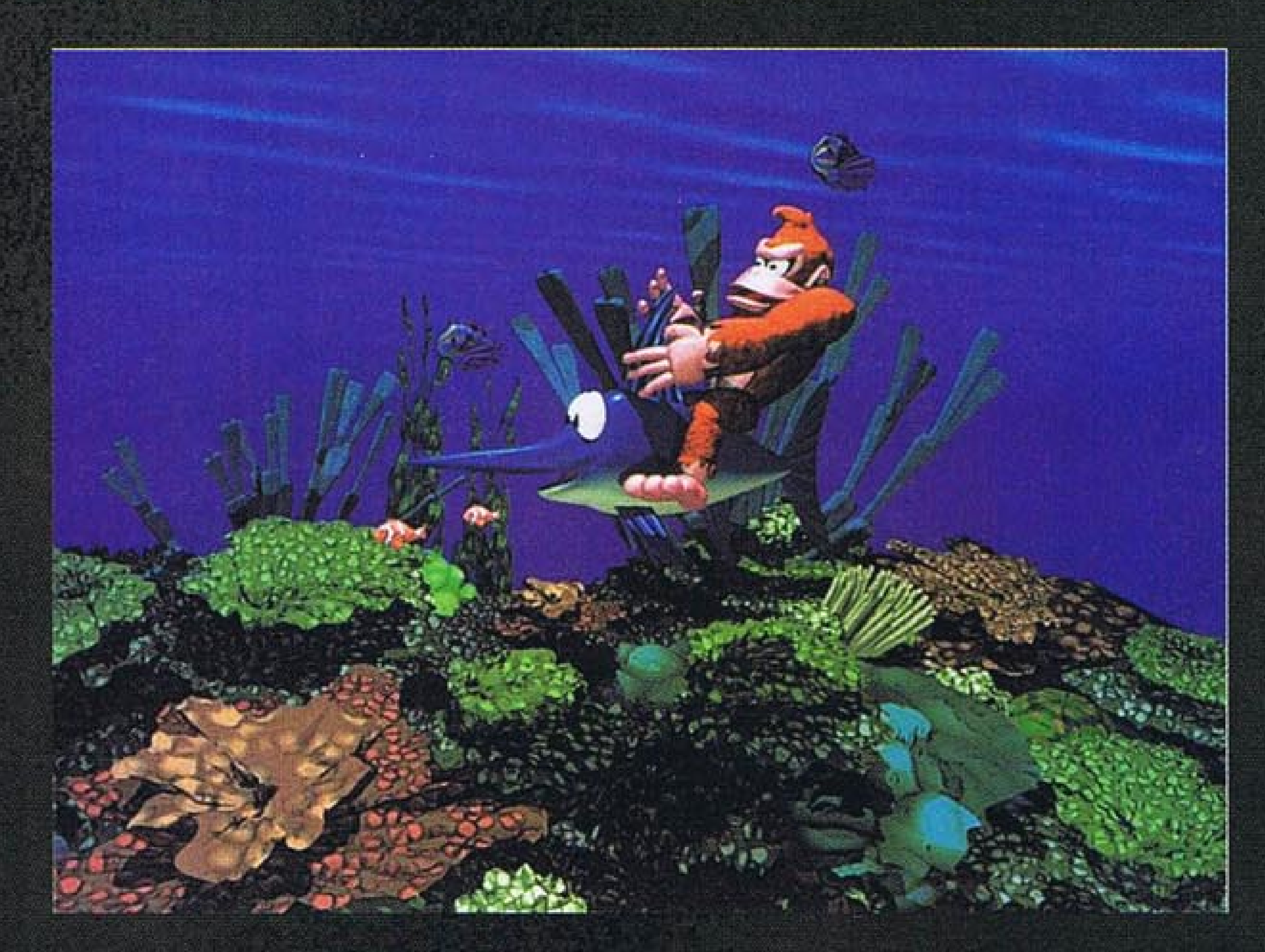
Los acuerdos entre Nintendo, Rare y Silicon Graphics empiezan a tomar forma. La última tecnología está a la vuelta de la esquina.

Lo habíamos anunciado a los cuatro vientos: andaos con ojo que cuando **Nintendo** firma con compañías de la talla de **Rare, Silicon o Williams** es que algo se está cociendo. Y bueno, no hemos podido tener más vista. Pronto estará con nosotros el primer cachorro de una **tecnología "Only for Nintendo"** que sorprenderá a propios y extraños. Meses antes de que el corazón nos dé un vuelco con el Ultra 64, Rare y Nintendo acaban de unir fuerzas para sacar a la luz **Donkey Kong Country**, una soberbia experiencia sobre **workstations de Silicon Graphics**.

El culpable de este histerismo se llama **gráficos renderizados** y el botón de muestra, pues ya lo veis, Donkey Kong se abastecerá completamente de este tipo de gráficos. ¿Y de dónde han salido? Bien, todos los caracteres que aparecerán en el juego -fondos incluidos- han sido **generados por ACM (Advanced Computer Modeling)**, un complejo sistema creado por los poderosos Silicons al que **Rare ha dado forma encargándose del diseño de todos los bocetos**. En dos palabras, tecnología Silicon para las manitas artísticas de Rare.

¿Alucinados con el proyecto? Vale, pero es que aquí no acaba la cosa. A las prolíficas **imágenes 3-D** creadas mediante precisos cálculos matemáticos y **dibujadas frame a frame por los animadores**, se les unirá una gigantesca **placa de 32 megas** en la que quedará espacio para todo lo que estáis pensado y más. ¿Ah, pero es que Donkey Kong Country será un juego complicado? Bueno, será una **aventura** en la que tendremos que ponernos en el papel del mono y atravesar mil parajes, montañas, cuevas e incluso bajo el agua. Y no, no estaremos solos. Un **simpático monito** de nombre **Diddy Kong** hará de mano derecha del gran héroe Nintendo. Totalmente renderizado, como él.

El cartucho será **editado de forma simultánea en todo el mundo**. El día elegido ha sido el **21 de noviembre**, esperamos que no tarde más.



THE LION KING

• Disney-Virgin • Super Nintendo • 24 Megas • Noviembre 1994 •

Disney concibe un nuevo estilo de juego para la última súper producción de la factoría americana.





Virgin va a **dar la vuelta a un concepto** que todos manejan, pero nadie sabe exactamente qué significa: **interactivo**. Será sobre la última genialidad de Disney, algo llamado **El Rey León**, que la multinacional americana está convirtiendo para la Super a partir de 24 megas. Lo pudimos ver en Chicago. Allí, antes de que empezara la jornada matutina del CES, un tal **león Simba** se soltó la melena de la creatividad y presentó, a golpe de tambor, la **última tendencia en juegos de plataformas interactivas**.



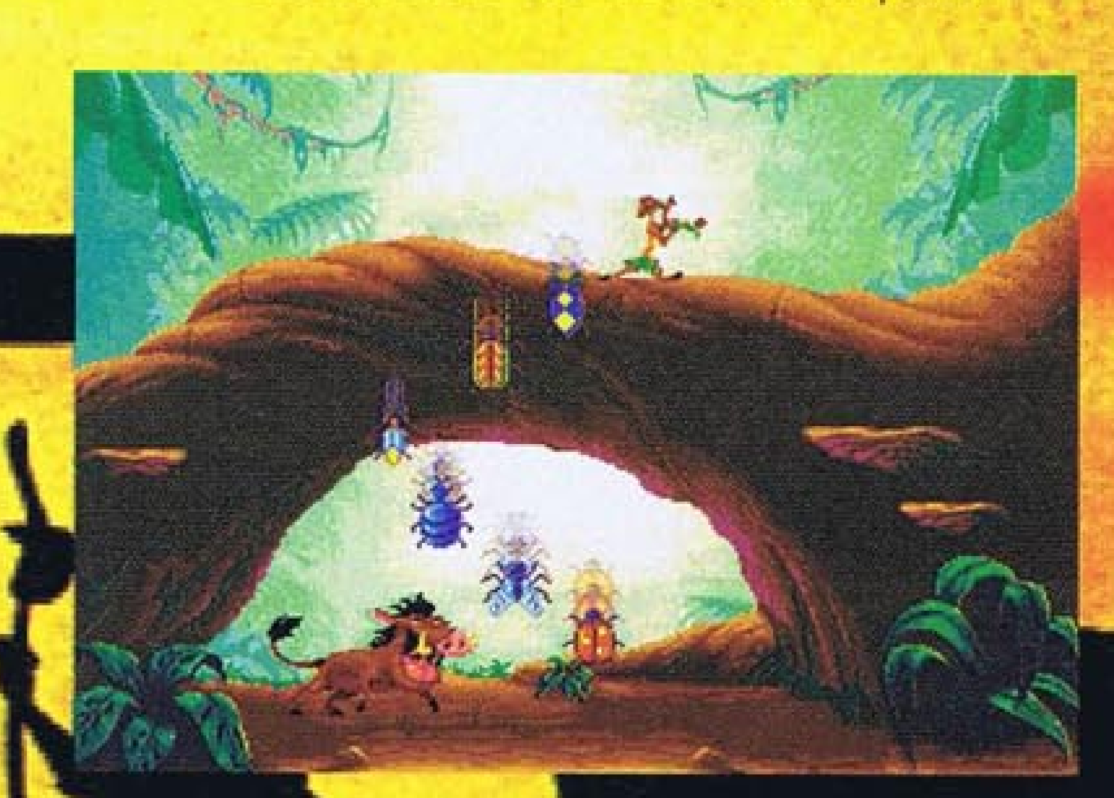
Su historia toma forma en la **jungla africana**. Un Simba aún cachorro empieza a dar los primeros pasos en el **círculo de la vida**. Y a medida que transcurre el tiempo y Simba da el estirón, sus poderes, habilidad y madurez hacen del pequeñajo un melenudo señor de la selva. En el juego sentiréis la misma experiencia. Como bien apunta **Patrick Gilmore**, productor del cartucho, **"Lion King llegará a ser tan realista que cada jugador se creerá que es el león"**. Para ello ha derrochado esfuerzos el equipo de **15 animadores** de Disney que aún trabaja en el proyecto, y los geniales chicos de Virgin. Ambos han concebido un cartucho ejemplar dividido en dos partes y apto para **dos tipos de público**: la primera parte irá de **Simba cachorro**, para el público más peque. En la segunda manejaremos a un **Simba adulto** y tendremos que vérnoslas con escenas más fuertes.

Lion King llegará a los **diez niveles** de plataformas sofisticadas y evolutivas, más dos especiales de bonus. ¿Sofisticadas? La **fotografía** del film será impactante. Y la definición de los gráficos, el colorido, convertirán a Lion King en un cartucho mágico. Y **evolutivas** porque deberemos **aprender al mismo tiempo** que Simba. A saltar, correr, rugir, luchar...

La película se está proyectando en USA, pero el juego llegará a España allá por el mes de noviembre. Un mes antes del estreno oficial hispano.







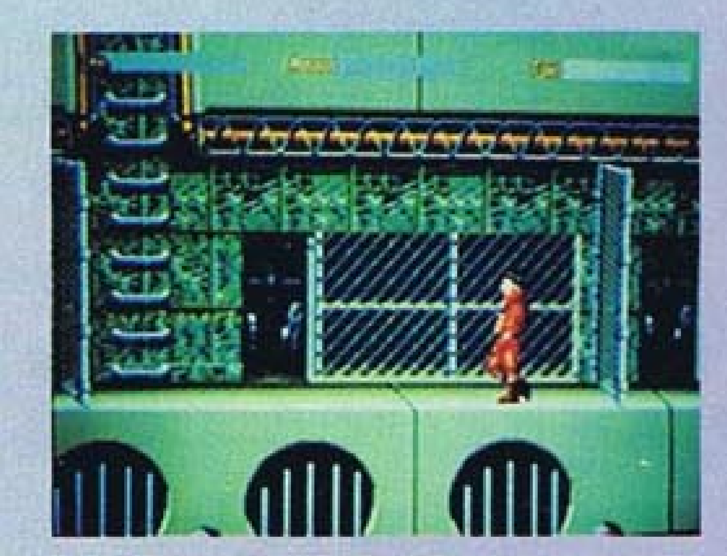
Akira

• THQ • SuperNES/GB • n/a Megas • Noviembre 1994 •

THQ se hace con la licencia-manga del siglo.







Fue una de las estrellas de la feria, sobre todo entre el aficionado al **manga**. En Nintendo Acción ya habíamos hablado de él, pero no quedó demasiado claro qué iba a pasar con **Akira** finalmente. El C.E.S. nos dio la respuesta: el juego de Hand Made estaba ya en la lista de lanzamientos de **THQ**, terminadito y con un atractivo aspecto. Y aunque poco ha variado desde el planteamiento inicial, quizá convenga que sepáis que el juego se desenvuelve en **Neo Tokyo**, que combina **lucha**, fases de **conducción** y hasta rol en primera persona, que estamos en el bando de los rebeldes **Kaneda y Tetsuo**, que la cosa va para 10 fases y que entre unas cosas y otras no vamos a tener tiempo ni para respirar.

Izzy's Olympic Quest

• U.S. Gold • Super Nintendo • n/a Megas • Finales 1994 •

Y, de nuevo, el evento olímpico vuelve a caer en manos de U.S. Gold.

Lo último en **licencias olímpicas** que atesora la casa inglesa se llama **Izzy´s Olympic Quest**, tiene a la **mascota oficial yankee** por bandera y, según sabemos, será el primer juego de una **larga saga** que tendrá su final allá por el 96. ¿Y qué pinta tendrá el cartucho en cuestión? Pues lo cierto es que parece bastante resultón. La mascota, aunque extraña, tiene su gracia, y el jueguecillo irá en plan **dibus animados**. Así, en dos palabras, Izzy deberá recorrer **5 stages olímpicos** recolectando todo tipo de objetos y adoptando formas y habilidades de un montón de atuendos y objetos deportivos.





Izzy´s Olympic Quest será el primer título de una saga olímpica que finalizará en 1996.

Super Return of The Jedi

• JVC • Super Nintendo • 16 Megas • Diciembre 1994 •

Lucas Arts completa por fin la trilogía del Señor de las Galaxias.







Lo que los forofos de Han Solo, Chewbacca y Luke Skywalker estaban esperando, por fin se dio a conocer durante el CES de Chicago. **LucasArts y JVC** presentaron allí la última y definitiva continuación de las aventuras galácticas más populares del Planeta. Y la verdad es que si Star Wars y Empire Strikes Back os pusieron los pelos de punta, esperad a ver lo que trae este cartucho de 16 bestiales megas. Por lo pronto, **banda sonora digitalizada** de la película con toques de John Williams incluidos y, por si fuera poco, **niveles arcade plagados de modo 7**, dos tipos diferentes de perspectivas (lateral y frontal desde el Halcón Milenario), **control completo** sobre Luke, Chewbacca, Han, el Ewok y la Princesa Leia, un desarrollo paralelo al film y un montón de sorpresas más.

Sparkster

• Konami • Super Nintendo • 8 Megas • Octubre 1994 •

Konami convierte las aventuras de Rocket Knight en un crack para Super Nintendo.







Por mucho que Sega se empeñase en que la **licencia de Rocket Knight era suya** y de nadie más, Konami parece haber vulnerado la **ley del más fuerte** para convertir a Super Nintendo uno de los juegos más deseados por el público de la N. Sparkster, el Caballero Opossum, estará en breve con todos nosotros exhibiendo su **portentoso cohete**, un sinfín de **modo 7**, niveles de scroll horizontal y vertical, enormes jefes finales y una misión especial con ayuda a princesita. El resto está servido. La leyenda, tras entrenarse **cinco largos** años en un remoto lugar del Planeta, se dará el gustazo de conocer los 16 bits más potentes de la galaxia.

Clayfighter 2: The Judgement Clay

• Interplay • Super Nintendo • 24 Megas • Finales 1994 •

¿Estás listo para los "Claytalities" más divertidos del Universo?



Si os alucinó la primera entrega de esta serie de lucha, permaneced atentos a su secuela porque sin duda arrasará. Se llamará **C2: Judgement Clay**, y no sólo continuará en la línea de **perfecto modelado** y originalidad por doquier de Clayfighter, sino que además traerá un porrón de megas, **7 nuevos caracteres** (más 9 que permanecerán ocultos), **10 escenarios** apocalípticos, **seis tipos de torneo** diferentes, más golpes, **claytalities** (fatalities de Clayfighter), el **doble de acciones animadas** y una nueva forma de combate que incluirá interesantes movimientos escondidos. Esta vez eres mío, Bad Frosty.

Jurassic Park 2

• Ocean • Super Nintendo • n/a Megas • Finales 1994 •

Ocean se inventa nuevos dinosaurios.







El **retorno de los dinosaurios** no se ha hecho esperar. Aunque sin tanta literatura ni película de éxito por debajo, Ocean se ha vuelto a meter de lleno en un **Jurassic Park 2** del que, a decir verdad, no se sabe aún gran cosa. El nombre debería bastar, ¿no es cierto? Pero bueno, por aquello de no dejaros así, que sepáis que JP2 empezará justo donde acaba el primero: **Grant vuelve a la isla de la masacre** para rescatar a las gentes que han quedado por allí y enfrentarse a un nuevo porrón de monstruos, salidos esta vez de la imaginación de Ocean. El cartucho promete **acción tridimensional**, modo 7 a borbotones, **16 fases soberbias** y unas cuantas cosas más que muy pronto tendréis en vuestro poder.

The Shadow

• Ocean • Super Nintendo • n/a Megas • Finales 1994 •

¿Sabéis cuál va a ser la película del verano? Pues id tomando buena nota, sombras.

Hace 64 años, un **serial de radio** ponía en la calle a un extraño detective que ataviaba su no-rostro con un sombrero y una máscara. **Orson Welles** se encargaba de las voces de **The Shadow**, un personaje que pronto se hizo tan popular como para pasar al **cómic** y ahora está a punto de llegar al cine. Será **Alec Baldwin**, este verano, quien ponga cuerpo a un neoyorquino recreado por **MCA/ Universal Studios.** Y será Ocean la que le traslade a un **beat-´em-up** de gráficos enormes e indudable jugabilidad en el que nuestro hombre tendrá que vérselas con el descendiente de una familia de locos: **Shiwan Khan**.





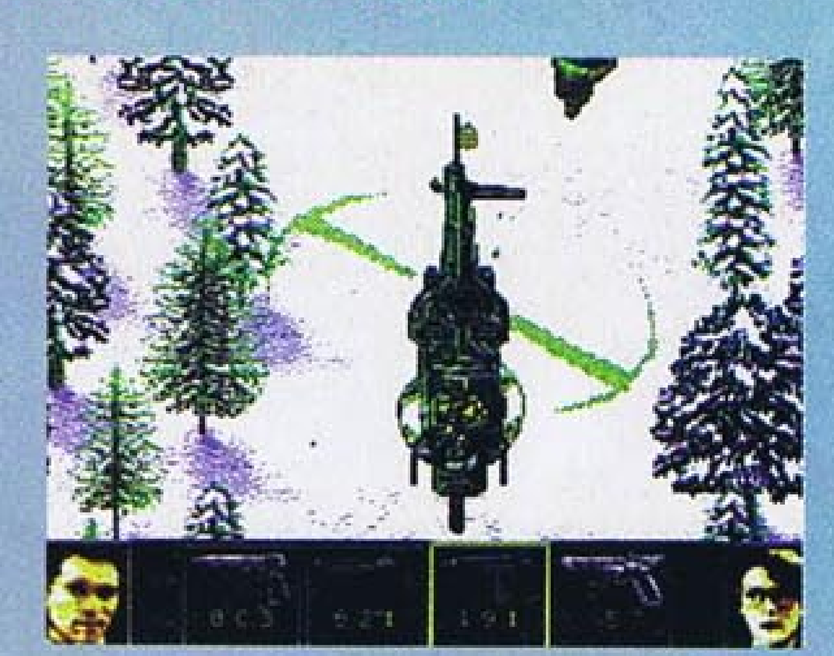


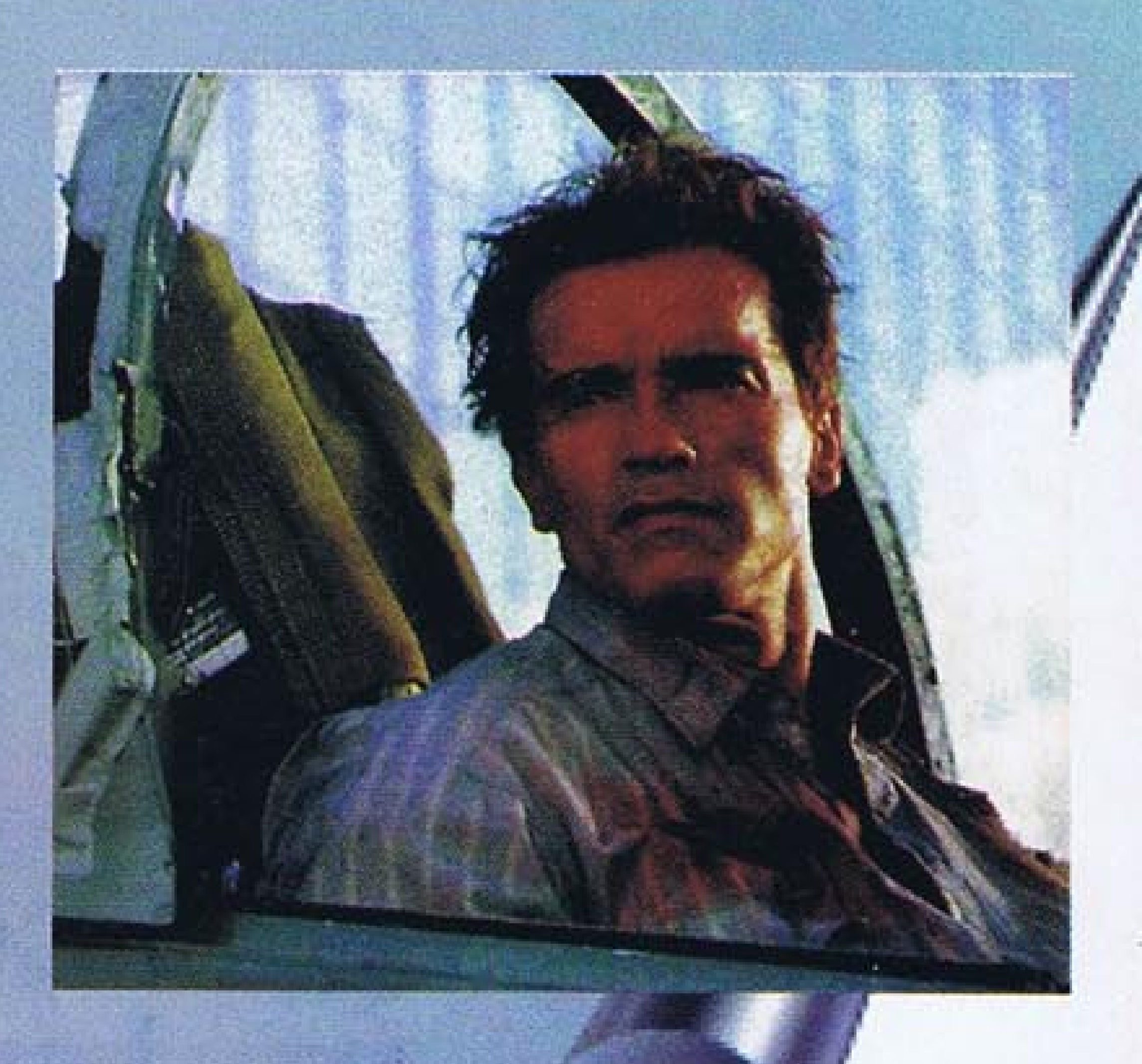
True Lies

• Acclaim • SN/GB • n/a Megas • Finales 1994 •

Arnie Schwarzenegger y James Cameron se ponen a las órdenes de Acclaim.

En la última gran licencia cinéfila con que se han hecho los chicos de MK, tendréis que **asumir el papel de un Agente Especial** llamado Harry Tasker y encarnado por el idílico **Arnie**. ¿El objetivo? Pues ni más ni menos que **detener a una banda de terroristas internacionales** que amenazan con volar no sé cuantas armas nucleares. La acción transcurrirá sobre **12 fases** en las que se dejarán ver **persecuciones automovilísticas**, descensos a tope de nieve, **rescates en helicópteros** y cursos rápidos de pilotaje sobre Harriers furtivos. Pronto tendremos más datos, de momento ahí va la pantalla de rigor.





Aquí estamos una vez más, en las páginas más esperadas por los mangamaníacos del mundo. Como siempre muchos y muy variados son los temas que os presentamos: videos, videojuegos, comics... ¿cúal de todos ellos te interesa más?

EL VÍDEO

Lo mejor de lo mejor

La selección empezaría con las dos cintas de **3 X 3 Ojos**, de Yuzo Takada. En especial la segunda parte, mucho más contundente que la primera. La cosa seguiría con **Ranma 1/2**, Buscando a Shampoo desesperadamente, primera OVA de una serie de 6 que incluye doble programa: La maldición de la doble joya y Las Navidades Movidas de la Familia Tendo. Luego vendrían los **Dragon Ball y serie Z**, auténticos compactos Toriyama/Shueisha que todo buen Otaku debe tener. Y tras la obviedad, algunas historias de extraño nombre. A saber: **RG Veda**, una auténtica historia de honor y amor; la histórica **Leyenda de Arisla**n, dos partes de bárbaras mitologías presentadas en Vistavision; **Urotsukidoji II**, una historia erótico-festiva de Toshio Maeda; **Nadia** (el Misterio de la Piedra Azul) para adolescentes abocados al infecto periodismo; **Kimagure Orange Road**, largometraje basado en el popular manga de Izumi Matsumoto; **Judge**, tan místico como las Tinieblas que le dan vida; y, como plato fuerte, **Tetsuo II**, la apoteosis que combina violencia, imagen real y mucho surealismo.

Ahora ya sabes dónde está lo mejor.











CONSULTORIO OTAKU

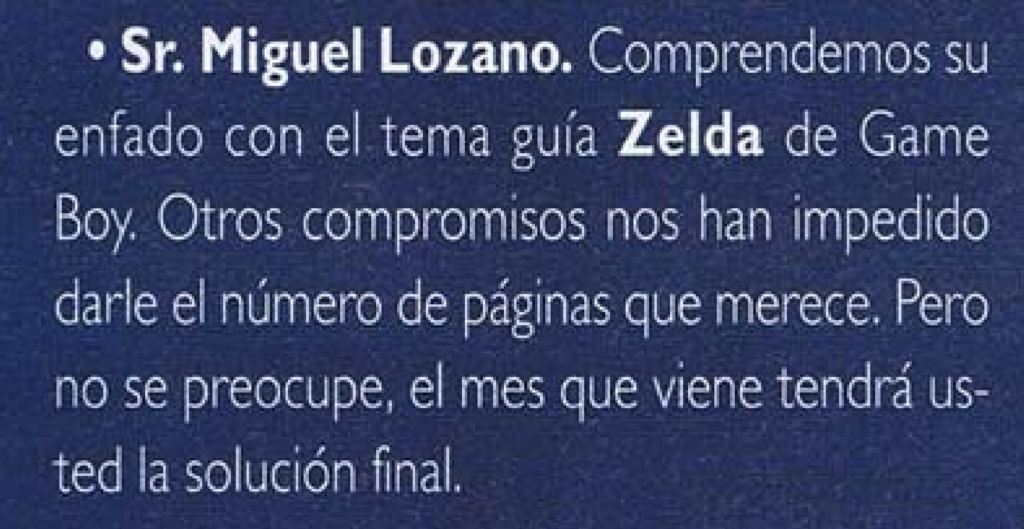
Si buscas una respuesta, paséate por estas líneas

Sólo una breve intro para agradeceros vuestra fidelidad, para instaros a que nos preguntéis todo lo que se os pase por la cabeza y para colocar la direeción, por si acaso no la sabéis aún. Si queréis respuestas, escribid a **Nintendo Acción, Hobby Press S.A., C/ Ciruelos, 4 28700 San Sebastián de los Reyes.** Y ponéis en la esquina del sobre, Mangamanía: Consultorio. Dicho lo dicho, al tajo.

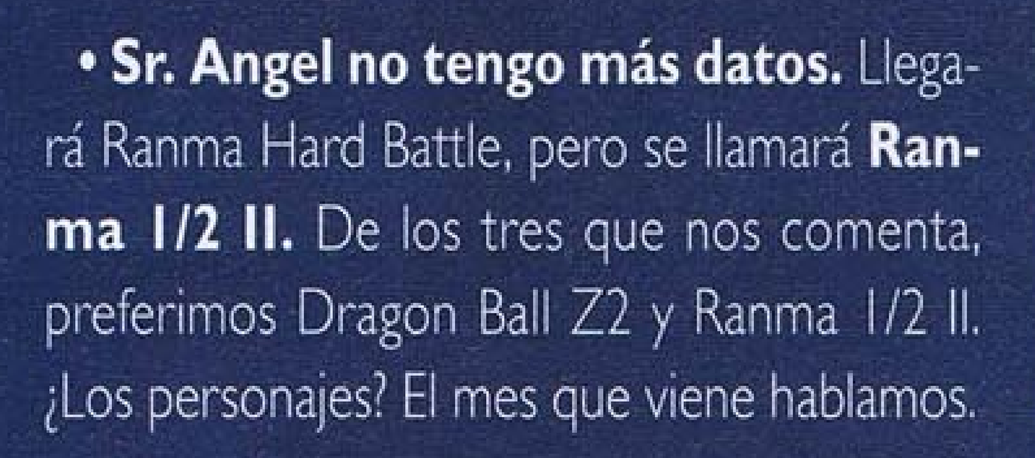
• **Gustavo Naranjo.** Compartimos y alabamos su pasión por la cultura Manga. A ver si hace usted que sus bondadosos padres lean-vean-algo-de-manga y así los convence de que esto no es tan malo. **Akira** será fiel a la película, en la medida de sus posibilidades. Ya habrás visto algo en nuestro dossier, pero aún así que sepas que estarán presentes todos los personajes del film, que la acción tendrá lugar en Neo Tokyo y que promete acción y mucha estrategia. De Fist of the North Star no te decimos nada: falta mucho para que alguien se decida a alanzarlo en España. Y del resto de historias, nada de Alita, nada Striker y a lo mejor algo de 3 X 3 ojos, en breve.

• **Sr. Gerard Estadella.** Para empezar tiene usted razón con lo del **Ranma 1/2** Pal: no es un refrito, sino la segunda parte japonesa. Para continuar, pronto saldrá en España Ranma 1/2 II, un cartucho que en el CES de Chicago aparecía bajo el patrocinio de TOHO Company y que aquí es posible que llegue de la mano de Ocean (ya sabes, 20 megas y un montón de nuevos personajes). Y seguimos. De lo de Sega, ni hablar. De lo de Sailor Moon, verás, es que hay dos partes: Pretty Soldier y Sailor Moon R. De lo de World Heroes 2, ya está disponible en Japón de la mano de Takara. Y de lo de Samurai Shodown, suponemos que viste las primeras imágenes en nuestro anterior número. Está a punto de ser lanzado en Japón y no llevará Zooms.

• **Sr. ¿Verdak? Residente en Pozuelo.** Nos alegramos de que le apasione Barcelona, nos pasa lo mismo. Es cierto, allí se vive con intensidad el género del manga y aunque no sabemos si son seis las series manga que emiten en la TV-3, lo cierto es que son muchas, muchas. Y por último, buenas fuentes nos indican que el cómic de **Street Fighter II** estará en España antes de navidades. No estamos autorizados a decir quién lo va a sacar.



• **Sr. Miguel Lozano.** Comprendemos su enfado con el tema guía **Zelda** de Game Boy. Otros compromisos nos han impedido darle el número de páginas que merece. Pero no se preocupe, el mes que viene tendrá usted la solución final.



• **Sr. Angel no tengo más datos.** Llegará Ranma Hard Battle, pero se llamará **Ranma 1/2 II.** De los tres que nos comenta, preferimos Dragon Ball Z2 y Ranma 1/2 II. ¿Los personajes? El mes que viene hablamos.







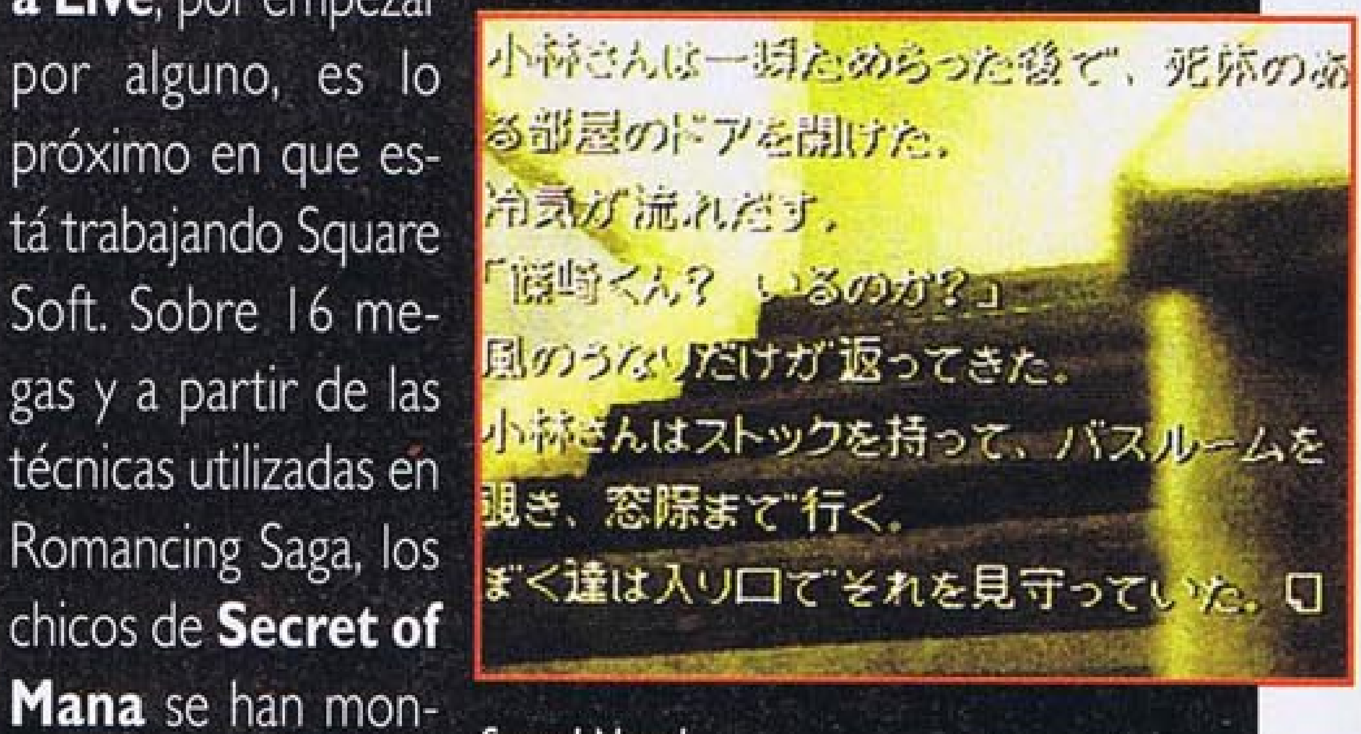


EL JUEGO

Las últimas locuras japonesas



Live a live



Sound Novel

Square Soft, Banpresto y una de las desconocidas del sector, **Chun Soft**, están a apunto de lanzar en tierras japonesas las últimas historias manga-RPG que han pasado por su imaginación. **Live a Live**, por empezar por alguno, es lo próximo en que está trabajando Square Soft. Sobre 16 megas y a partir de las técnicas utilizadas en Romancing Saga, los chicos de **Secret of Mana** se han montado un cartuho RPG a cinco mundos- misiones y, claro, cinco personajes: un cavernícola a lo Jurassic Park; un típico héroe japonés; el maestro que le pone las cosas difíciles a todo el mundo; una mezcla Akira-Neo Tokyo de muy malas pulgas y un prototipo que dispone de un montón de armas.

El cartucho de Banpresto se llama **ONI**, tiene 12 megas y acaba de aparecer en las tiendas japonesas. Narra la historia de un malvado demonio controlado por un dios con misión poseer al joven héroe de nombre Hokutomeru. Pero el chaval no es tonto y se ha rodeado de cuatro personajes para impedir la invasión.

El último de la lista se llama **Sound Novel** y es una aventura digitalizada plagada de textos y hecha al estilo de esos libros que invitan a ir a una página o a otra según la decisión que hayamos tomado. Se abastece de 16 megas y propone hasta cinco opciones por encuentro. ¿Os imagináis lo que supondría traducir todo eso?



Imagen y pantalla alusiva de de ONI, la última producción de Banpresto.

COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

POR ALEX SAMARANCH

La principal novedad de este mes es **la nueva transformación de Son Gokuh**. En Japón, el manga va muy acelerado, y las novedades se suceden sin parar. Como os decía, Gokuh ha vuelto a superarse, y ahora **se ha transformado en el super saiyano tres.** Su poder ha aumentado considerablemente y su nuevo look es de lo más agresivo.

Pero no solo de Gokuh vive Dragon Ball, **Son Gohan** por su parte ha adquirido nueva indumentaria, y ahora se pasea con un modelito creado por **Kibit** (un nuevo personaje que no tardaréis en conocer) y ha desenterrado una legendaria espada mística que parece será el arma definitiva que acabará con el Señor del Infierno.

Esto no se acaba aquí, mientras **Goten y Trunks** (hijos de Gokuh y Vegeta respectivamente) se entrenan duro en El cielo para aprender la técnica de fusión del planeta Metamoru, técnica que les permitirá convertirse en uno solo y unificar así todo su poder y su potencial. Como podéis ver Dragon Ball no pierde ritmo y el interés crece capítulo a capítulo. Más chismorreos en próximas secciones.

Cambiando de tercio, es interesante resaltar que el **Planeta-DeAgostini,** prepara una colección de mangas en formato libro para diciembre. Los primeros lanzamientos son viejos conocidos de los viciosos de los juegos, **Fist of the North Star** (Puño de la Estrella del Norte) y **Bastard.** Os podemos asegurar que la segunda causará furor entre los aficionados.

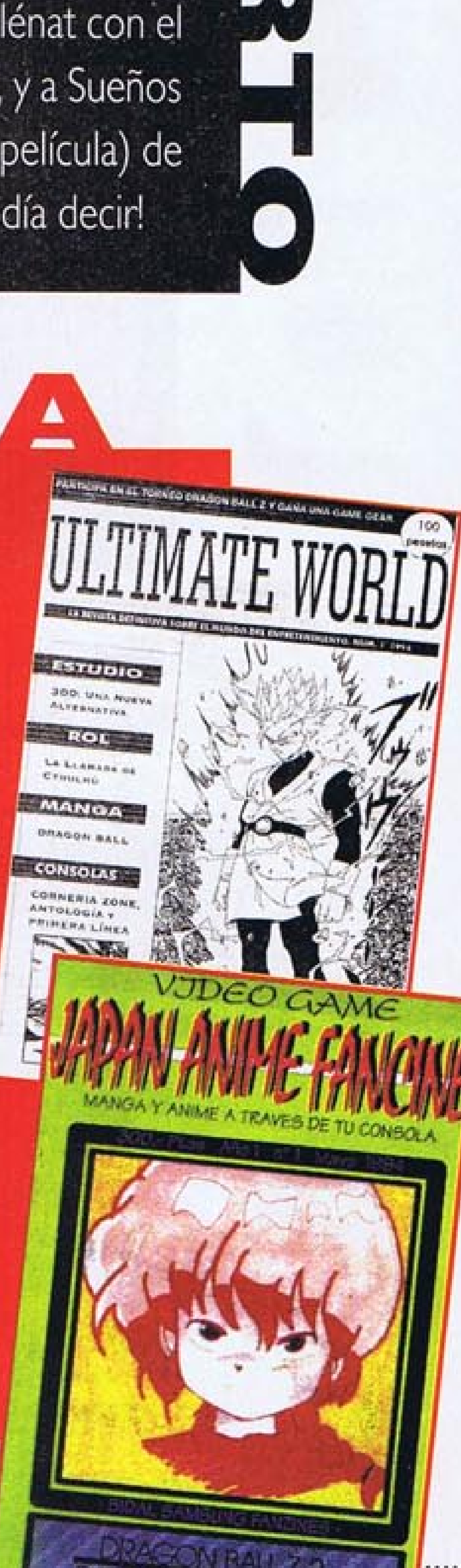
El **Otaku Norma Club** promovido por **Norma Editorial** ha sido un éxito sin precedentes. Ya son más de 3.000 socios y acaban de empezar. El club distribuye una catálogo en el que podrás encontrar todo aquello que desees relacionado con el manga. Norma también ha convocado un concurso de manga para aficionados, a la búsqueda y captura de los nuevos "Mangakas" españoles. Pero el que ya tiene la certeza de publicar un manga español es **Javier Sánchez,** autor de Rever, un fanzine erótico (por ser suaves) que será vuelto a publicar por Ediciones Glénat con el título de **Sueños.** Ediciones Glénat se apunta así a la edición de mangas, y a Sueños le seguirán los anime comics (fotonovelas hechas con fotogramas de la película) de Porco Rosso y muy posiblemente el comic de Stree... ¡uy, esto no se podía decir!

FANZINE & CIA

No es que antes nadie hiciera fanzines, es que parece que ahora salen hasta de debajo de las piedras...

Uno de los que tenemos entre manos se llama **"Video Game Japan Anime Fancine"** y su responsable se llama Sergio Herrera. La verdad es que el trabajo es simplemente explosivo. Portada a todo color, editoriales, buenos textos, trucos, dossier y hasta puntuaciones sobre los juegos. Si os interesa poneros en contacto con: Japan Anime Fanzine - Video J.A.F.- Apartado 180, 18690 Almuñecar, Granda.

Ultimate World es el nombre de otro de los fanzines que nos ha dejado impresionados. Realizado en Córdobar, su primer número ofrece un glosario de secciones realmente sorprendente: estudios, noticias, reportajes, listas de éxitos y todo adornado con buenas críticas, pantallas de juegos y carátulas. Ultimate World cuesta 100 pts y sortea una Game Gear en un concurso que va del Drugn Ball Z.



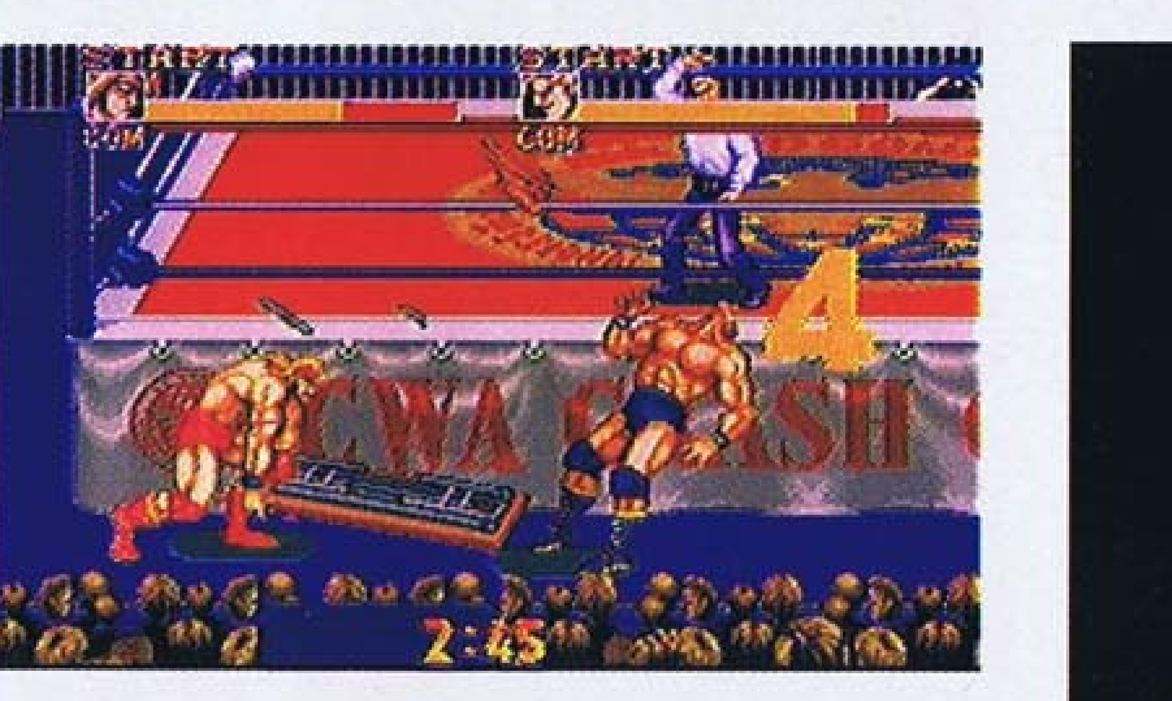
Llegará antes Slam Masters (con previo Saturday Night), pero con apenas un mes de diferencia sobre la otra criatura. Será por aquello de presentar antes una cosita más "pequeña", o de intentar que Super Street Fighter II no eclipse la gran producción americana. Podréis haceros con los dos, en todo caso. No sólo os dará tiempo a ahorrar, o a pedírselo al abuelo, sino que además tendréis la oportunidad de vadearos en dos géneros luchadores tan espectaculares como antagónicos.

Slam Masters estará en la calle durante el mes de Octubre. Llevará una placa de 24 megas y todo parece indicar que será Arcadia su distribuidora oficial. Ya os confirmaremos la noticia. No tendrá argumento claro, pero sí mucha acción. Vaya, será un revival a todo Wrestling en el que 8 forzudos deberán dilucidar sus diferencias sobre la lona de un ring.

Nombres como Jumbo, Scorpion o el mismísimo Haggar jugarán de nuevo a partirse la cara mientras practican un full-equipe de llaves nuevas y quebrantahuesos. O se dan con una madera de contrachapado más allá de las cuerdas oficiales.

La emoción no vendrá sóla. Bueno, para uno sólo. El amiguete de turno y hasta tres colegas más podrán unirse en un Team Battle Royal estremecedor, limitado por el tiempo pero jamás por la contundencia de los golpes.

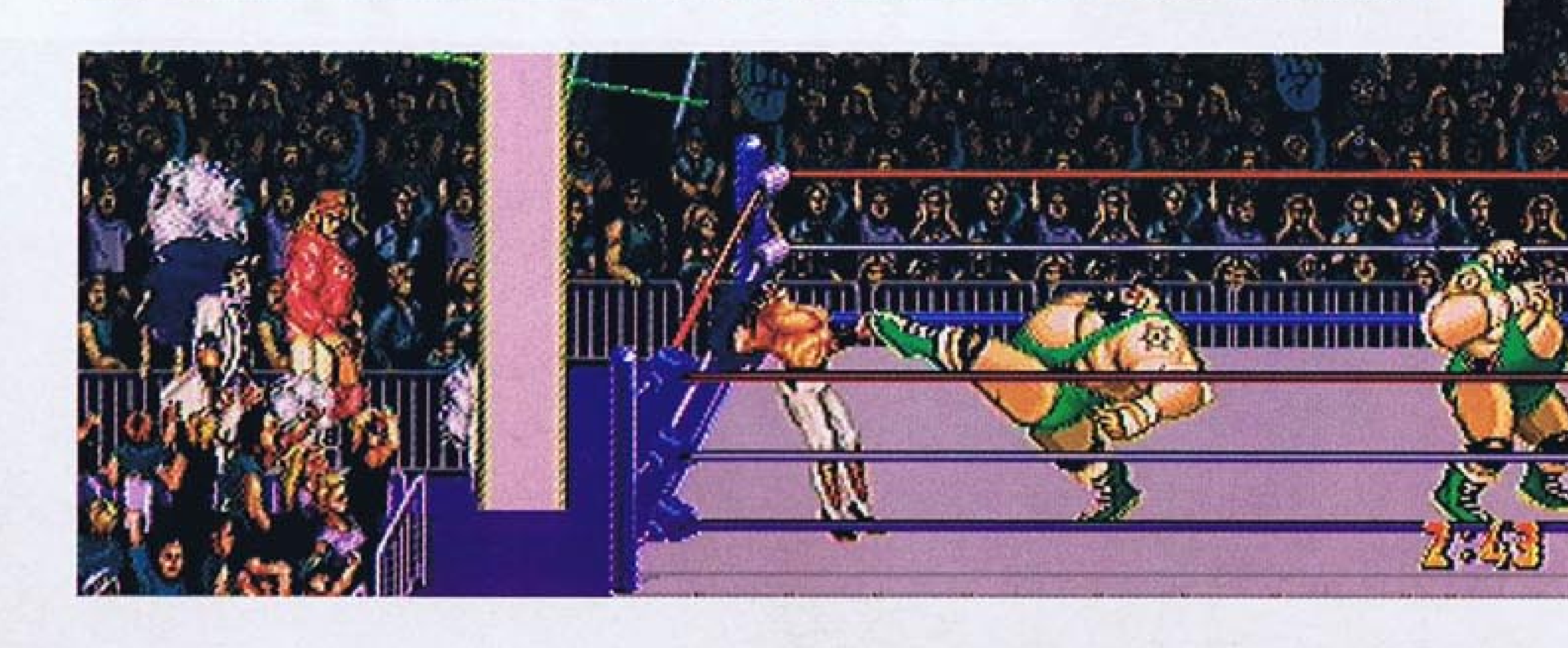
Eso sí, no busquéis más violencia que la propia







Slam Masters, -que estará disponible a partir del próximo mes de octubre-, llevará una placa de 24 megas y promete convertirse en uno de los juegos de acción más impactantes del año.



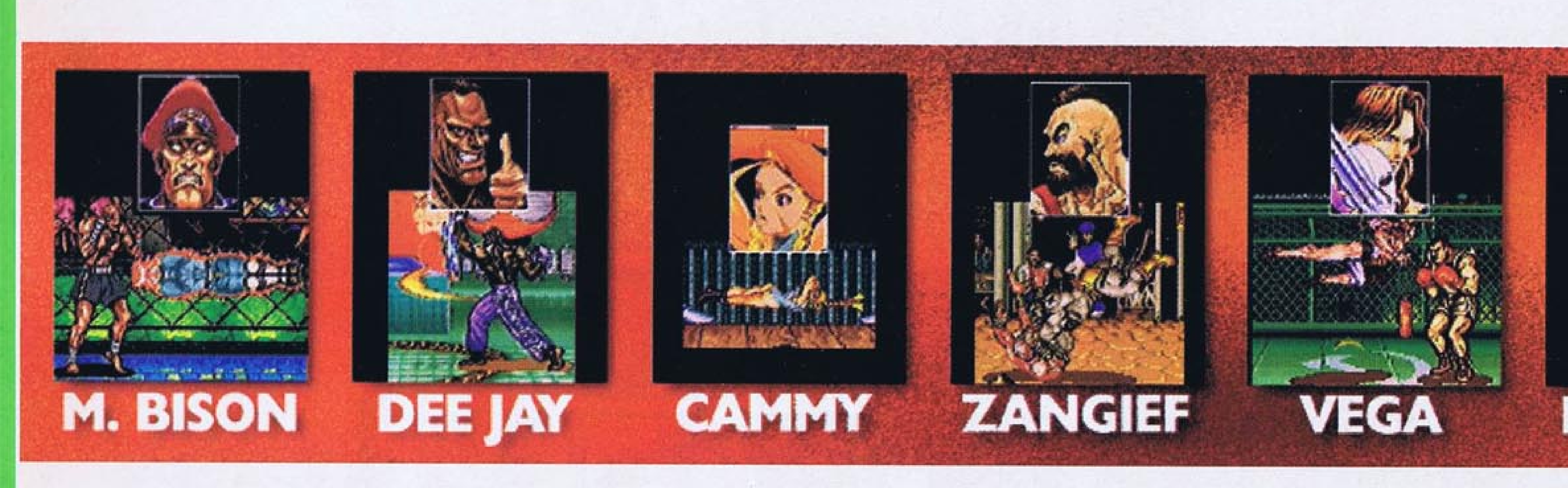
Capcom prepara un otoño cargado de acción

¡Esto sí que

Capcom -posiblemente la mejor compañía de videojuegos del mundo-, (con permiso de la propia

es potencia!

Nintendo, claro), anuncia el lanzamiento de dos aunténticas bombas: Slam Masters y Super Street Fighter II, dos juegazos que derrochan acción por los cuatro costados y que tienen todas las cualidades para convertirse en dos estrellas en su género.



Super Street Fighter 2 es ya un mito, mucho antes incluso de salir a la calle. Pero tranquilos, cuando podáis tenerlo en vuestras manos, -allá para el mes de noviembre-, comprobaréis que todo lo que se diga de él es poco.



Con esta nueva entrega del juego más popular de todos los tiempos Capcom ha conseguido lo que parecía imposible: superarse a sí mismo.



a estos acontecimientos. Que ya es bastante.


La máquina de luchar vuelve a escena

Y en Noviembre estará a la venta Super Street Fighter II The New Challengers. Con más retraso del esperado tras el lanzamiento americano-japonés -así son las fechas de producción- y de la mano de Nintendo España, el tercero de la saga SF II llegará a este bendito país con todo, todo lo que estáis esperando.

En esta santa casa ya lo hemos degustado y resulta tan imprescindible como venimos pregonando. Veréis, además de los tres nuevos luchadores, renovados golpes, caras y vestuario, opciones a tuttiplen (Super Battle, Group Battle, modo versus, Tournament Battle y Time Challenge) y hasta tres escenarios nuevos (México, Hong Kong e Inglaterra) , encontraréis cosas como éstas: escenarios animados, mayor profusión de colores, 32 megas explosivos, personajes que se salen de la pantalla al ejecutar algunos golpes, turbos-no turbos y un sinfín de inesperados y casi imposibles "combo hits".

No os picamos más, que aunque a nosotros se nos esté cayendo la baba, aún falta un tiempo para que podáis disfrutar de la sensación.


Nintendo® Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Nintendo
CALCULATOR BOY™
GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.



coleccionable nº5

Nintendo SELECCION

LINK

Datos Personales

NOMBRE: Quien no sepa quién es Link, el protagonista de la saga Zelda, es que no distingue entre una consola y la gramola de su abuela.

APELLIDOS: Podéis ponerle apodos rimbombantes ("El héroe de Hyrule"), cursis ("El angel guardián de Zelda") o de cualquier otro tipo.

PROFESIÓN: Pues no sabemos el oficio que tenía en su aldea antes de su primera aventura, pero desde entonces no para de buscar princesas, triángulos mágicos y demás. ¡Que paciencia!

LUGAR DE NACIMIENTO: Este sí que sabe guardar su intimidad. De todas formas, no nos hagáis mucho caso, pero existen fundados rumores de que fue pensado, creado y "nacido" en Japón.

EDAD: El primer videojuego protagonizado por Link es de la segunda mitad de los ochenta. ¡Está hecho un chavalín.

NOMBRE DEL PADRE: Pues a ver si os suena de algo: Shigeru Miyamoto. Efectivamente, el creador del mismísimo Mario. ¡Vaya tela!

AFICIONES: Le encanta viajar. También es todo un experto coleccionando corazones. "Dan mucha vidilla", dice él.

Historial Profesional:

•Corría el año 1989 cuando las N.E.S. españolas conocieron un cartucho llamado The Legend of Zelda. Desde entonces, Hyrule, los triángulos Triforce y Gannon comenzaron a ser nombres clave para los buenos aficionados a los videojuegos. Los entendidos supieron desde el primer momento que se trataba de un título que haría historia.

• Y es que Link protagonizaba una de las aventuras más apasionantes que ha conocido la historia de los 8 bits. Su éxito y las posteriores secuelas del juego lo demuestran.

•Poco tiempo después apareció The Adventure of Link, también para la N.E.S. Se trata de una extraña incursión de nuestro personaje en el mundo del arcade, con visión lateral y todo eso. La verdad, le preferimos en su papel tradicional de aventurero.

•Enero de 1993. Esa es la fecha que marca el debut de Link en la Súper. El nombre completo del juego fue The Legend of Zelda. A Link to the Past, y no defraudó las expectativas depositadas en él.

•Como los poseedores de una Game Boy no podían ser menos, en Noviembre de ese mismo año salió a la venta The Legend of Zelda. Link's Awakening. Esta nueva maravilla completaba el paso del intrépido Link por las tres consolas Nintendo.

•Ya se comenta en el mundillo consolero el nombre de la próxima aparición de Link en la gran N: Zelda V. Y también se comenta el soporte sobre el que se jugará: Ultra 64. Ahí queda eso.

Así nos hablan de él

•"La Leyenda de Zelda es un excelente juego en el que se combinan de una manera ejemplar elementos de arcade y videoaventura". (Nintendo Acción. N-1. Acerca del primer Zelda de N.E.S.).

• "Este título es, posiblemente, la más sobresaliente aventura de todos los tiempos y uno de los tres mejores juegos para Super Nintendo". (Hobby Consolas. N-16. Acerca del Zelda).

• "Link es un héroe, un elegido por los dioses". (Nintendo Acción. N-2. Un piropo a nuestro héroe a prósito de Zelda de Súper).

• "Como Link lleva la aventura en la sangre, no ha podido resistir la tentación de desfacer entuertos en esta gran consola" (Hobby Consolas. N-26. Esta vez hablando de la versión de Zelda para Game Boy).

• "¿Donde puedo encontrar el cofre del cuarto mundo? LLevo tres días sin dormir y no logro dar con él. ¡Socorro!". (LLamada desesperada de un lector cualquiera a nuestra redacción en un día cualquiera...)